idee fixe

Witold Witaszewski
Łukasz Komuda
Leszek Karlik
Maciej Grzeszczuk

wersja 1.0

idee fixe

Znane także jako:
„IF będzie na luty... Ale nie wiadomo, którego roku”
„A zdążycie przed Duke Nukem Forever?”
„IF? Miał kiedyś być taki system...”

Autorzy:
Witold Witaszewski (koncepcja świata, koordynator produkcji, krwawy pot i ataki zwątpienia)
Łukasz Komuda (historia świata, geopolityka)
Leszek „Leslie” Karlik (nitpicker, gearhead i mechanik kwantowy)
Maciej „krap” Grzeszczuk (sprzęt, uwagi, mapy, broń, uwagi, testy, komputery, testy, uwagi...)
Krzysztof „Tarhim” Ziętara (Aglomeracja Bydgosko-Toruńska)
Janusz „Alex” Urbanowicz (Aglomeracja Bydgosko-Toruńska, konsultacje fizyczne i nie tylko)
Maciej „Zefir” Starzycki (nitpicking, betatesting)
Kaja „kya” Mikoszewska (jeszcze nie skończyłam)

Playtesterzy:
Aleander, Alex, Alien (Aśka), Ama, Artur, Damian, Domin, Dominik Maria de Laurans, Dorotka, ducky, Dzikus, eM, Elfka, eŁ, Havoc, Ingwar, Jarecki, Kędzior, Kender, Kozzy, krap, Kurtis, Leslie, MaFa, Magda Fabrykowska, Marcin Miduch, Marciniak, Mariusz, Michał Anioł, Michał Młotek, Misiek, Młody-Kaczorowski, MSZ, Olo, Ovi, Patryk, Piotr Adamiak, Piotr Wasilewski, Piotrek Leszczyński, Przemek Majtyka, Pumbaa/Maskotka, Rafd, Robson, Ryszard Janiszewski, Saddie, Sławek Uliasz, Socha, Szary, Tarhim, Thanatos, Uksiu, Witaszewski, Wojtas, Zefir, Zośka oraz na pewno mnóstwo ludzi, o których zapomnieliśmy, ale jesteśmy im wdzięczni.

„Testowaliśmy go ponad dziesięć lat, musi być dobry!”

Creative Commons 2011
CC BY-NC-SA 3.0
witaszewski@gmail.com

Wstęp

Co to za system i czemu mam go czytać?

W ***idee fixe*** z założenia gra się ulicznym cwaniakiem usiłującym przeżyć (i zarobić) w pękniętym, zdemolowanym wojnami świecie totalitarnego nadzoru w połowie XXI wieku. Akcja dzieje się w Polsce – kraju absurdu, syfu, rozkładającego się moherowego katolicyzmu, na obrotowym przedmurzu między Wschodem a Zachodem.

Idee fixe jest światem pozornie poukładanym, ale pchanym przez niewidoczne siły do kolejnej drastycznej zmiany, być może katastrofalnej.

W ***idee fixe*** mieszają się trzy główne składniki: technototalitaryzm, teorie spiskowe i polski lokalny smrodek. Proporcje zależą od Mistrza Gry.

Brzmi ciekawie? Czytaj dalej.

Źródła

W podręczniku zawarliśmy mnóstwo informacji, ale inne źródła mogą pomóc w uchwyceniu klimatu. Planującym granie w ***idee fixe*** lub prowadzenie kampanii polecamy:

Filmy

- **„Ghost In The Shell”** (1995, reż. Mamoru Oshii)
  Klimat bliskiej przyszłości, zatłoczonych megamiast, no i pracy w jednostce specjalnej policji złożonej głównie z borgów. Spojrzenie z drugiej strony barykady.
- **„Teoria spisku”** („Conspiracy Theory”, 1997, reż. Richard Donner)
  Połączenie tajemnicy, spisków i technologii wykręca w precel życie zupełnie zwyczajnego człowieka.
- **„W mgnieniu oka”** („Split Second”, 1992, reż. Tony Maylam i Ian Sharp)
  Twardy gliniarz w Londynie powoli niszczonym przez wodę spotyka Coś Innego. Wielkie spluwy, horror i szaleni protagoniści – to często zdarza się w ***idee fixe***.
- **„Wróg publiczny”** („Enemy of the State”, reż. 1998, Tony Scott)
  Zbieg okoliczności wystawia zupełnie zwyczajnego człowieka na celownik tajnych służb. Znakomita rzecz dla chcących zrozumieć, co mamy na myśli, mówiąc o „totalitarnym aparacie nadzoru”.
- **„Oni żyją”** („They live!”, 1988, reż. John Carpenter)
  Kompletnie pojechana teoria spisku; bezcenny moment, w którym główny bohater odkrywa, że albo kompletnie zwariował, albo świat zupełnie nie jest taki, jak sądził.

Komiksy

- **„Breakoff”, „Overload”** (Adler, Piątkowski)
  Polska XXI wieku z żabiej perspektywy życia na ulicy. Lektura obowiązkowa.
- **„100 naboi”** („100 Bullets”, Azzarello, Risso)
  Przegranego człowieka ulicy odwiedza anioł z walizką pełną pieniędzy, nienamierzalnym pistoletem i niezbitymi dowodami wskazującymi na ludzi, przez których bohater wylądował na dnie. Oczywiście robi to z czystego altruizmu...

Książki

- **„Halting State”** (2007, Charles Stross)
  Komputerowy przewał na wielką skalę w świecie piętnaście minut od teraz. Plus gry MMORPG, totalnie usieciowiona policja oraz rzeczywistość wspomagana.
- **„Little Brother”** (2007, Cory Doctorow)
  Przypadkowy przechodzień kontra totalitarna machina nadzoru i bezpieczeństwa wewnętrznego. Lektura obowiązkowa. Dostępna za darmo (na licencji Creative Commons), możesz od razu ściągnąć ją i przeczytać.
- **„Zamieć”** („Snow Crash”, 1992, Neal Stephenson)
  Mikropaństwa, hakerzy, spiski na ogromną skalę, mafie-jako-państwa i rozprzestrzenianie broni masowego rażenia posunięte do absurdu.

Świat AD 2045

Historia XXI wieku

Poniższy tekst to rozdział „Historia najnowsza" pochodzący z podręcznika do historii dla szkół podstawowych. Podręcznik ten przeznaczony był do prowadzenia zajęć wychowania patriotycznego, ale został odrzucony przez komisję Ministerstwa Edukacji „z uwagi na prezentowanie wydarzeń historycznych w nieodpowiednim świetle oraz ich tendencyjny wybór". Po takim werdykcie tekst podręcznika został przez autorów umieszczony w Internecie, gdzie szybko obrósł licznymi komentarzami.

> *Podręcznik 'Historia' autorstwa Marcinkowskiego i Kuźnierczyka to odważne, bezkompromisowe i wysoce merytoryczne podsumowanie wydarzeń ostatniego półwiecza przedstawione w sposób łatwy do przyswojenia dla przeciętnego ucznia...*
> ***„JT", Gazeta.pl***

> *Marcinkowski i Kuźnierczyk służą interesom technokratycznej burżuazji, podsuwając uczniom przetworzoną papkę wciskaną ogłupianym społeczeństwom Zachodu. Ich podręcznik nie powinien zostać dopuszczony do naszych szkół. Nie dajmy ogłupiać naszych dzieci!*
> ***Apel na wave.radiomaryja.pl***

> *Ot, dwóch gości napisało podręcznik dla szkoły podstawowej, opierając się głównie na tym, co im wyguglały systemy eksperckie, ale mieli pecha podpaść PKK, to im nie dopuszczono publikacji do obrotu. To podręcznik do szkoły podstawowej, jest w nim pełno błędów merytorycznych, przekłamań i wybielania historii. Spodziewaliście się czegoś innego?*
> ***anonimowa recenzja na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Lata Sprawiedliwego Rozwoju (1990-2018)

Świat po zimnej wojnie – zmiany polityczne

> *W zależności od długości wektora zmian gospodarczych i politycznych ciężar mentalności społeczeństwa oraz jego lęki i frustracje doprowadzają do degeneracji systemu i patologii społecznej. Dlatego nie da się łatwo przeskoczyć z systemu monarchii absolutnej do welfare state. Ewolucja społeczeństwa w kierunku bardziej efektywnych gospodarczo systemów jest kosztowna, długotrwała i szalenie trudna – jeśli nie niemożliwa – do kontrolowania.*
> ***Arno G. Caminar, wybitny socjolog początku XXI wieku, filozof i wizjoner***

Wbrew powszechnie używanej nazwie ten okres historyczny nie był czasem powszechnego wzrostu szczęśliwości i niezakłóconego rozkwitu. Koniec zimnej wojny miał także swoje negatywne skutki. Odzyskanie suwerenności przez państwa wasalne Związku Radzieckiego, a także rozpad tego ostatniego na republiki, wywołało przejściową destabilizację znacznej części świata. Konieczność dostosowania się do reguł wolnego rynku spowod owała ostry kryzys w wielu do tej pory stabilnych gospodarkach. Wiele byłych państw bloku socjalistycznego doświadczyło lokalnych konfliktów na tle religijnym i etnicznym, które nie ułatwiały opanowania sytuacji. Sama Rosja, do niedawna supermocarstwo, ciężko zniosła pierwsze lata demokracji i gospodarki rynkowej. Symbolem zapaści państwa stała się stacja kosmiczna Mir – jej kolejne awarie, nieskuteczny program ratowania, wreszcie niekontrolowane zejście z orbity i wejście w atmosferę nad Oceanem Spokojnym w 1999 roku – przypominają losy Federacji Rosyjskiej na początku XXI wieku.

Nieprzystosowane do wymogów współczesnego świata postkomunistyczne państwo chwiało się w posadach, a w próżnię powstałą w miejscu niesprawnych instytucji państwowych wchodziła zorganizowana przestępczość. Mimo pleniącej się korupcji, przestarzałego i zdewastowanego przemysłu oraz wszechobecnej zorganizowanej przestępczości, pod koniec pierwszej dekady stulecia Federacja Rosyjska – wraz z postradzieckimi republikami Środkowej Azji – pomału zaczęła dźwigać się z cywilizacyjnej zapaści. Stało się tak głównie dzięki bogatym złożom ropy naftowej i gazu ziemnego, za urobek z których hojnie płacił spragniony energii Zachód. Dodatkowym źródłem dochodów była także dzierżawa bogatych w surowce terenów Syberii. Eksploatacją bogactw naturalnych zajęły się korporacje, głównie dalekowschodnie.

Zakończenie zimnej wojny wpłynęło też na los krajów Trzeciego Świata, szczególnie państw afrykańskich. Skończyła się epoka interwencji, małych wojen i walk o wpływy. Małe państwa, uwolnione od roli pionków w grze mocarstw, zyskały szansę ułożenia swoich wewnętrznych i zewnętrznych spraw wedle własnej woli. W wielu z nich u steru stanęli ludzie nieprzeżarci korupcją, dbający o coś więcej niż własne interesy. Niektóre państwa stanęły w ogniu krwawych konfliktów etnicznych, jednak Afryka jako całość zanotowała stały, znaczący wzrost gospodarczy. Pomni kolonialnej eksploatacji przywódcy krajów afrykańskich starali się zadbać o korzystny dla swych państw podział zysków z zasobów naturalnych, a także rosnącej pomału produkcji przemysłowej.

Od początku nowego stulecia na Bliskim Wschodzie i w Afryce Północnej można było dostrzec znaczny wzrost znaczenia ekstremizmu islamskiego. Państwa strategicznie ważnej Zatoki Perskiej stały się areną waśni religijnych, głównie między sunnickimi i szyickimi odłamami islamu. Islamistyczne ugrupowania polityczne zdobywały także władzę w kolejnych państwach regionu, co poskutkowało rychłym zejściem ze ścieżki demokracji i neutralności światopoglądowej. Kulminacją tych tendencji było powstanie w 2007 roku Ligi Muzułmańskiej – państwa oficjalnie głoszącego doktrynę panislamizmu, czyli zjednoczenia wszystkich

wyznających Allaha ludów świata. Powstała z połączenia Arabii Saudyjskiej i Egiptu Liga była jednoznacznie wroga zarówno świeckiemu Irakowi, jak i sunnickiemu Iranowi, nie wspominając o Izraelu. Zamachy terrorystyczne, kolejne paroksyzmy wojny irackoirańskiej, masakry szyitów i sunnitów, przewroty i kontrprzewroty wojskowe destabilizowały rejon Zatoki Perskiej praktycznie do lat dwudziestych. Ekstremiści nie skupiali jednak uwagi na regionie – głównym celem ich gniewu pozostały Stany Zjednoczone Ameryki Północnej.

Reformy polityczne w Chinach umożliwiły szybki rozwój gospodarczy kraju. Wprowadzone przez Deng Xiaopinga zmiany oficjalnej linii partii przewidywały zachowanie – a nawet wzmocnienie – kontroli partii nad życiem politycznym kraju połączone z odejściem od centralnego planowania na rzecz gospodarki rynkowej. W Chinach powstawały specjalne strefy ekonomiczne, w których zachodnie firmy budowały fabryki i główne siedziby, korzystając z liberalnych przepisów podatkowych i kompletnego braku poszanowania praw pracowników. Wbrew opiniom zachodnich specjalistów utożsamiających wolny rynek z demokracją, system okazał się trwały, podnosząc stopę życia mieszkańców Chin (szczególnie okolic specjalnych stref ekonomicznych) przy jednoczesnym utrzymaniu pełnej kontroli nad mediami, życiem politycznym i społecznym. Korporacje – zachodnie, a później także rodzime – nie mogły sobie pozwolić na pominięcie rynku złożonego z prawie półtora miliarda ludzi gotowych kupić każdy podsuwany im produkt. Sukces chińskiej polityki sprawił, że inne państwa regionu (głównie Wietnam) zaczęły ją naśladować. Wkrótce strefy ekonomiczne wyrosły wzdłuż całego wybrzeża Morza Południowochińskiego, a wraz z ich rozwojem postępował podział krajów – na bogatą, dobrze rozwiniętą część przybrzeżną i biedny, zacofany interior.

Ogólnoświatowe tendencje

Pierwsze dwadzieścia lat XXI wieku upłynęło pod znakiem sprzecznych tendencji separatystycznych i zjednoczeniowych. Separatyści, popierani przez opinię publiczną i szermujący hasłami prawa narodów do samostanowienia, w wielu przypadkach wywalczyli autonomię lub niepodległość (autonomia Katalonii, przejście Włoch i Wielkiej Brytanii na ustrój federacyjny, secesja Quebecu). Powstałe w ten sposób państwa często są niezdolne do samodzielnego funkcjonowania ani nie są uznawane przez społeczność międzynarodową. Jest to szczególnie widoczne na Zakaukaziu. Powstałe tam państewka mimo narodowego sztafażu nie różnią się zbytnio od prowincji Rosji i tak jak one są kontrolowane przez zorganizowaną przestępczość. Ruchy separatystyczne nader często powstawały w ramach reakcji na tendencje zjednoczeniowe – taki rodowód ma autonomia Kraju Basków, a także nieudane referenda secesyjne w Teksasie i Kalifornii.

Tendencje zjednoczeniowe, inicjowane i wspierane przez polityków, owocują powstaniem wielkich bloków gospodarczych: zjednoczonej Unii Europejskiej, Federacji Ameryki Północnej (Stany Zjednoczone, Kanada i Quebec, Meksyk), Unii Wschodnioazjatyckiej (Japonia i Korea). Pojawiają się one w odpowiedzi na otwarcie nowych rynków oraz ostrą konkurencję ze strony rosnących w siłę wielonarodowych korporacji. Powstanie megakorporacji AEWA (w wyniku fuzji Warner/AOL z American Express) otworzyło drzwi dla dalszych działań tego typu. Wkrótce potem powstały dwa następne wielkie konsorcja – RISC (połączenie Boeinga, Rockwella i Exxona) oraz IMI (Intel-Microsoft-IBM). W wyniku intensywnego lobbingu megakorporacje uzyskały status podmiotów prawa międzynarodowego.

Postęp naukowo-techniczny

Początek nowego wieku przyniósł ogromny rozwój technologii cyfrowej i sieci komputerowych. Internet awansował do roli globalnego medium, kreując z sukcesem wizję świata bez granic. Powstanie i wdrożenie standardu AkTV – rewolucyjnego połączenia telewizji, telefonii i sieci informatycznej – odmieniło świat. Sieć stała się głównym środkiem zdalnej komunikacji, łącząc wszystkich i wszystko: zespoły naukowe, korporacje, zwykłych ludzi. Postęp w technologii przetwarzania informacji umożliwił stworzenie pierwszych systemów eksperckich – pierwszy z nich, Heron I (obwołany natychmiast przez media „sztuczną inteligencją"), powstał w 2002 roku. Dzięki rozwojowi mikrotroniki wszechobecne komputery zmniejszały się, a ich wydajność rosła. Upowszechnienie dostępu do sieci i komputerów umożliwiło wirtualizację operacji finansowych i stopniowy zanik fizycznych pieniędzy, tzw. gotówki. Pierwszą w pełni elektroniczną walutą został dolar amerykański.

Rozwój techniki nie ograniczał się do technologii obliczeniowych – w pierwszych dwóch dekadach XXI wieku opracowano szereg nowych materiałów będących dziś elementami codziennego życia. W tym okresie powstały plastiki biodegradowalne (rozkładające się bez śladu w pięć lat, a nie siedemdziesiąt) czy polimery o zmiennym kolorze. Wdrożono także metody przemysłowej produkcji fullerenów i arachnowłókien, używanych dziś praktycznie wszędzie, gdzie potrzebna jest duża wytrzymałość mechaniczna.

> *Na przykład w kamizelkach kuloodpornych.*
> ***„KissKissBangBang", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Jednak największy postęp dokonał się w technologiach medycznych. Rozwój transplantologii umożliwił przeszczepy w zasadzie dowolnych organów oprócz centralnego układu nerwowego, a nowoczesna kriogenika pozwala przechowywać tkanki do przeszczepów niemal dowolnie długo. W 2005 roku ma miejsce pierwsze udane klonowanie człowieka. Medycyna znajduje remedia na znaczną część chorób – poza AIDS i rakiem większość jest już wyleczalna.

> *Tak, poza AIDS, rakiem, wciąż nowymi szczepami odpornymi na antybiotyki, Troisiemmem-Chowem, zespołem Dujarda i innymi chorobami prionowymi... Skąd oni to wzięli, z ulotek AustraliTech Pharmaceuticals?*
> ***„Doktor Potwór", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Genetyka i inżynieria genetyczna pozwalały przewidywać prawdopodobieństwo wystąpienia chorób dziedzicznych u dzieci, tworzyć transgeniczne, odporne na trudne warunki rośliny, prowadzono także pierwsze prace nad terapią genową na obciążonych dziedzicznie zarodkach. Dostęp do nowoczesnych technologii medycznych ograniczały jednak ich koszty. Wydatki na opiekę zdrowotną stanowiły znaczącą – i coraz większą – część budżetów zarówno państw, jak i zwykłych ludzi.

Podbój kosmosu

Początek XXI wieku to także wzrost zainteresowania przestrzenią kosmiczną. Postęp technologiczny sprawił, że eksploracja kosmosu przestała być horrendalnie drogim przedsięwzięciem dostępnym dla bogatych krajów. Do gry mogły włączyć się korporacje i bogacze. Pierwsze suborbitalne loty komercyjne wywiozły żądnych wrażeń turystów ponad atmosferę. Ukończona w 2008 roku międzynarodowa naukowa stacja orbitalna Alfa udostępniła miejsca wszystkim, którzy byli w stanie zapłacić niebagatelną kwotę za pobyt. Wkrótce na orbicie powstał pierwszy kosmiczny hotel – brytyjskie konsorcjum ukończyło w 2010 roku stację Brightstar.

W kosmos pchały ludzi nie tylko ciekawość i żądza przygody. Istotną przyczyną wzrostu zainteresowania było także zagrożenie – trajektoria odkrytej u schyłku XX wieku asteroidy Apophis przebiegała niebezpiecznie blisko Ziemi, grożąc kolizją w 2036 roku. Celem rozpoczętego w 2009 roku programu „Thor" było odchylenie Apophis z potencjalnie niebezpiecznej orbity. Bezzałogowa misja będąca wspólnym dziełem NASA i kilku korporacji miała nieoczekiwany wynik – asteroida weszła na stałą orbitę wokół Ziemi.

> *Nieoczekiwany? Bez żartów. Odchylenie asteroidy jest o rząd wielkości mniej skomplikowane technicznie niż precyzyjne osadzenie jej na nowej, ustalonej z góry orbicie. Nawet tak ekscentrycznej jak obecna orbita Apophis. To musiało być zaplanowane od początku – pytanie tylko, czy przez NASA, czy przez RISC.*
> ***„Syn Hermaszewskiego", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Sytuacja została szybko wykorzystana przez koncern RISC powstały z firm stojących za projektem „Thor" – wkrótce na powierzchni asteroidy osadzono automatyczną przetwórnię minerałów. Stała się ona źródłem tanich materiałów budowlanych dla stacji kosmicznych. Posłużyły one między innymi do budowy bazy naukowej na Księżycu. Prócz kosmicznego hotelu i stacji Alfa powstało także kilka innych stacji, głównie badawczych. Oczywiście nieprzerwanie umieszczano na orbicie wciąż nowe satelity, przede wszystkim telekomunikacyjne.

> *A także szpiegowskie i – podobno – bojowe. Plotka głosi, że Izrael umieścił na stałej niskiej orbicie przynajmniej parenaście swoich głowic atomowych, gotowych do zdeorbitowania prosto na główne miasta Ligi Muzułmańskiej.*
> ***anonimowa wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Symptomy i przyczyny kryzysu epoki

„Lata Sprawiedliwego Rozwoju" to nazwa nadana – mocno na wyrost – przez historyków współczesnych. W rzeczywistości „sprawiedliwy rozwój" był raczej pobożnym życzeniem. Postępujący wzrost poziomu życia w krajach rozwijających się zaspokajał jedynie elementarne potrzeby: dostęp do wody, żywności i schronienia – a i to nie zawsze. Na całym świecie, także w krajach dobrobytu, zauważalne było rosnące rozwarstwienie społeczeństw. Pogłębiała się przepaść między żyjącymi w luksusie przedstawicielami „klas wyższych" a próbującą wiązać koniec z końcem klasą niższą. Przedstawiciele elit – najlepiej wykształceni, doświadczeni, dysponujący kapitałem i poparciem lobbystów – praktycznie zmonopolizowali dostęp do władzy. Polityka w rozwiniętych, demokratycznych państwach świata upodobniła się do anglosaskiego systemu dwupartyjnego, co cztery lata dając społeczeństwom wybór między dwoma prawie identycznymi kandydatami prezentującymi prawie identyczne programy. Rosło rozczarowanie demokracją i przekonanie o niemożliwości przeprowadzenia zmian metodami politycznymi.

Napięcie rosło także w stosunkach między pracownikami a wielkimi koncernami łamiącymi niejednokrotnie prawa zatrudnionych. Przenoszenie stanowisk pracy do „tanich" krajów i wywołane tym redukcje powiększały rzesze bezrobotnych. W pogoni za zyskiem korporacje wykorzystywały wszelkie metody minimalizowania kosztów własnych, unikając odpowiedzialności dzięki matactwom i kruczkom prawnym. Coraz częstsze były też starcia między korporacjami – szpiegostwo przemysłowe, sabotaże i kompromitujące przecieki do prasy stawały się powoli normą. Zabezpieczające się przed takimi działaniami firmy inwestowały w ochronę swoich siedzib, stawianych na połaciach wydzierżawionego – i w przypadku megakorporacji coraz częściej eksterytorialnego – terenu. Pojawiły się firmy oferujące „kompleksowe rozwiązania bezpieczeństwa", czyli w istocie korporacyjne siły paramilitarne do wynajęcia.

Kolejną przyczyną niechęci wobec korporacji był ich intensywny lobbing w sprawie praw patentowych i dotyczących własności intelektualnej. Broniąc się przed plagą piractwa i innych naruszeń praw autorskich, korporacje żądały poszerzenia zakresu obowiązywania prawa autorskiego i patentowego oraz forsowały wprowadzenie mechanizmów utrudniających naruszanie prawa własności intelektualnej. Mechanizmy takie wprowadzono w kilku krajach i wprawdzie ograniczyły one liczbę przypadków kradzieży dóbr intelektualnych, jednak wśród legalnych użytkowników nie cieszyły się popularnością ze względu na niewygody, jakie powodowały.

> *Fak, ale bełkot! A co z patentami na modyfikacje genetyczne, w wyniku których masz do wyboru albo mieć dziecko z zespołem Downa, albo zawierające opatentowany materiał będący własnością firmy Monsanto? A co z lekami powstrzymującymi rozwój AIDS, na które stać pół procenta chorych w Afryce, bo Pfizer-Genetek sprzedaje tylko swoje,*

opatentowane, i ściga producentów leków generycznych? A co z „ochroną własności intelektualnej", dzięki której przed wejściem do kina cię prześwietlają, żebyś na pewno nie „przemycił" telefonu, którym na pewno chcesz nagrać film? To mają być „niewygody"? Chyba ich --wycięte przez moderatora--.
„MickeyIsPublicDomain", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Konflikty etniczne i religijne, wrogość krajów biednego Południa do zindustrializowanej, bogatej Północy, ogromne niezadowolenie społeczne – czynniki te spowodowały wzrost znaczenia ruchów ekstremistycznych i rozmaitych dziwacznych ugrupowań politycznych. Wszelkiej maści ekstremiści, lewacy i islamiści sięgali po urozmaicone środki wyrazu – od stosunkowo niegroźnych manifestów politycznych w Internecie aż po zamachy terrorystyczne, często skutkujące tysiącami ofiar. Zamachy z kolei powodowały nasilenie państwowej kontroli nad obywatelami, co w państwach demokratycznych dodatkowo rozpalało niepokoje społeczne.

Lata Sprawiedliwego Rozwoju nie były okresem sielanki, stały się jednak czasem ciepło wspominanym przez pokolenie, które zmierzyło się z wojną totalną, rozpaczą i chaosem. Dla wielu ludzi będą minionym i na wpół zapomnianym złotym wiekiem.

Wojna z Obcymi (2018-25)

Nie rozumiemy Obcych. Ich brak konsekwentnej strategii i niezrozumiałe posunięcia spędzają nam sen z powiek. Bóg tylko wie, czy niszcząc ostatniego najeźdźcę naprawdę obronimy nasz świat. Być może ta wojna jest przegrana od samego początku. Gramy w grę, której zasad kompletnie nie rozumiemy.
gen. William S. Mullahey, dowódca Armii Terrańskiej na obszarze Ameryki Północnej, wypowiedź na krótko przed degradacją i samobójstwem

Świat od połowy XX wieku miał do czynienia z relacjami na temat niewyjaśnionych zjawisk określanych wspólnym mianem UFO – Niezidentyfikowanych Obiektów Latających. Zagadnienie UFO spychano na margines, składając je na karb złudzeń optycznych, mistyfikacji i masowych histerii. Trudno było uwierzyć w możliwość pokonania międzygwiezdnych odległości przez zaawansowaną cywilizację, mało prawdopodobne wydawało się zgłaszane przez „naocznych świadków" znaczne podobieństwo Obcych do ludzi. Niegodne uwagi były także rewelacje podejrzanej proweniencji „badaczy" głoszących, że kontakty między pozaziemską inteligencją a mieszkańcami naszej planety trwają od dawna. Te rozsądne wyjaśnienia załamały się wobec niezaprzeczalnego, namacalnego, wrogiego kontaktu z Obcymi.

Przecież wszystkie te „mało prawdopodobne" tezy sprawdziły się w praktyce. Obcy przybyli z innego układu gwiezdnego. Obcy byli znacząco podobni do ludzi. Co więcej – niektóre relacje z lat pięćdziesiątych najwyraźniej opisują znanego nam Wroga. Zastanawiające, nie? Ale bardziej zastanawia mnie, dlaczego ED się tym nie interesowała.
„Hangar 18", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Interesowało. Poczytaj sobie o Dziale Studiów i Analiz – jeśli uda ci się o nim cokolwiek znaleźć.
anonimowa wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Pierwszy kontakt. Panika

22 czerwca 2018 r. światowe media podały wiadomość o utracie kontaktu radiowego z bazą naukową na Księżycu.

22 czerwca. Letnie przesilenie. Zbieg okoliczności?
„Moonite", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Wysłany ze stacji Alfa pojazd bezzałogowy na krótko przed utratą łączności przekazał obrazy instalacji startych z powierzchni Księżyca. Początkowo jedynym komentarzem do prezentowanych w aktywizji zdjęć były wypowiedzi ekspertów na temat roju meteorów, który miał kompletnie zniszczyć bazę. Przeoczenie roju przez satelity systemu NEAR-Shield pomijano milczeniem. Przez sieciowe tabloidy przewinęło się kilka sensacyjnych artykułów obarczających odpowiedzialnością za zniszczenie bazy tajemniczą pozaziemską cywilizację. Miała ona jakoby rozpocząć tym aktem kampanię eksterminacji Ziemian, którą poprzedziło blisko siedemdziesiąt lat rozpoznania. Artykuły te stały się wiele lat później obiektem zainteresowania historyków.

I nie tylko historyków – ale podobno nikomu nie udało się odnaleźć autorów tych artykułów. Nawet Earth Defense.
anonimowa wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

29 czerwca satelita NEAR-Shield zarejestrował nadlatujące zza orbity Marsa manewrujące obiekty rozmiaru planetoid. 2 lipca obiekty dotarły w pobliże Ziemi i zaatakowały. Ich celami były stacje kosmiczne Alfa, niedokończone osiedle Settler i kilkaset satelitów telekomunikacyjnych. Po ataku obiekty oddaliły się w kierunku Pasa Asteroid. Świat wpadł w panikę. Domorośli prorocy wieszczyli koniec świata, astrolodzy przepowiadali nieuniknioną zagładę wynikłą z koniunkcji planet, cyniczni oszuści i naciągacze zarabiali krocie na „schronach przeciw kosmitom" i innych cudownych receptach, kościoły pękały w szwach od przerażonych wiernych, a kostnice – od samobójców. Szerzyło się przekonanie o nieuchronności zniszczenia Ziemi przez zaawansowanych technologicznie Obcych. Łącznie ofiarą rozpaczliwej paniki padło niemal trzy miliony ludzi.

Mobilizacja. Pierwszy rok wojny

Na szczęście znaleźli się ludzie, którzy byli w stanie nakłonić ludzkość do mobilizacji. Jednym z nich był zastępca sekretarza generalnego ONZ, Eliasz Levi Barbane. W orędziu wzywał ludzkość do zjednoczenia, porzucenia swarów w imię wyższego celu i wspólnego wysiłku dla ocalenia całej rasy przed zagładą. Bezpośrednim efektem dramatycznego apelu Barbane'a było przekazanie pod tymczasową kuratelę ONZ satelitów bojowych.

> *Skąd się wzięły te satelity, hmm? O ile pamiętam, w 2018 roku układ o zakazie militaryzacji przestrzeni kosmicznej był jak najbardziej w mocy.*
> ***„Or Tillery", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Ich pospieszne zrekalibrowanie pozwoliło na zapewnienie Ziemi przynajmniej podstawowych środków obronnych. Inne apele Barbane'a, w szczególności ten o konieczności powszechnego podporządkowania się decyzjom ONZ, spotkały się z mieszanym przyjęciem. Nie wszystkie państwa zgodziły się na częściowe zawieszenie suwerenności, o którym mówił Barbane, choć wszystkie zadeklarowały gotowość poparcia inicjatyw ONZ. Ta błyskawicznie reformująca się organizacja okazała się jedynym ciałem ponadpaństwowym, które zachowało minimum zdrowego rozsądku.

> *Co jest dość dziwne, jak się nad tym zastanowić. Przed Wojną ONZ była kółkiem dyskusyjnym generującym raczej ignorowane rezolucje. Nie była instytucją ani zbytnio szanowaną, ani zbytnio skuteczną. A potem pojawiają się Obcy i nagle okazuje się, że tylko ONZ jest w stanie jakkolwiek znaleźć się w tej sytuacji. Nie żebym narzekał – alternatywa byłaby gorsza – ale tak sobie po prostu myślę. Czyżby ktoś wiedział wcześniej?*
> ***„not me", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Do obrony Ziemi niezbędna była armia, do której nabór ONZ zaczęła prowadzić na całym świecie. Ochotników nie brakowało, od kiedy wraz z początkiem rajdów Obcych na osiedla ludzkie wojna przeniosła się z kosmosu na próg każdego domu. Prócz zorganizowanych jednostek przekazanych przez chętne do współpracy rządy, ONZ wcielała do armii każdego, kto nadawał się na żołnierza. Powoli powstawała pierwsza armia światowa, nazwana Armią Terrańską. Z pozostałych ochotników stworzono Korpus Pomocniczy, którego zadaniem były: produkcja przemysłowa, ratowanie rannych, usuwanie zniszczeń oraz budowa domów i umocnień. Na czele Armii Terrańskiej stanął generał Sebastian de Vries, tytułowany Strategiem.

Po zniszczeniu większości satelitów zwiadowczych i bojowych Obcy rozpoczęli ataki na całej planecie, pustosząc prowincje, porywając i mordując ludzi tysiącami, wyludniając setki wsi i małych miasteczek. Mimo niesłychanego okrucieństwa Obcy nie użyli ani razu broni masowego rażenia, nie sprowadzili też na kurs kolizyjny Apophis ani innego asteroidu. W swych morderczych rajdach Obcy zwykle omijali też duże miasta. Analitycy ONZ nie znaleźli nigdy wyjaśnienia takiego zachowania Najeźdźców, oparli jednak na nim strategię obronną dla Ziemi. Strategia ta, nazwana Doktryną Skupienia, zakładała przesiedlenie ludności globu z bezbronnych, systematycznie niszczonych osad i miasteczek do wielkich miast, które miały zostać podzielone na niezależne strefy. Każda z takich stref miała być wyposażona we własne rezerwowe zasilanie, szpital, ujęcie wody pitnej, policję i służby porządkowe oraz garnizon Armii Terrańskiej. Proponowaną liczebnością strefy miał być milion ludzi. Taki podział miast miał ułatwić ich obronę w wypadku ataku Obcych, utrudnić przemieszczanie się Wroga po mieście i usprawnić usuwanie szkód po ataku. Doktryna Skupienia spotkała się początkowo ze znacznym oporem zarówno ze strony rządów, jak i zwykłych obywateli. Jednak szybko stało się jasne, że poza miastami szanse przetrwania ataku są praktycznie zerowe. Ludzkość gromadziła się zatem pospiesznie w kilku tysiącach stref miejskich łączących się w kilku miejscach globu w mrowiska megapolis.

> *Mieszkańców wsi, miast, miasteczek przesiedlano do stref miejskich, nakazując im pozostawienie niemal całego dobytku. Za dorobek całego życia wypłacano mniej lub bardziej symboliczne odszkodowania. „Realizacja Doktryny Skupienia" stała się przykrywką dla niezliczonej liczby przewałów i kantów, zmieniając miliony ludzi w nędzarzy na utrzymaniu państwa.*
> ***„Wydziedziczony", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Wdrożenie Doktryny Skupienia nie przebiegało równomiernie na całym świecie, w wielu krajach nie zostało w zasadzie nigdy ukończone, jednak do 2022 roku świat przybrał postać znaną nam dziś – 80 proc. populacji Ziemi mieszkało w samodzielnych strefach miejskich, w małych, państwowych mieszkankach. Dla wielu milionów ludzi był to znaczny awans cywilizacyjny – zniknęła plaga miast Trzeciego Świata, czyli rozciągające się na dziesiątki kilometrów slumsy pozbawione podstawowych zdobyczy cywilizacji.

> *Tak, w slumsy zmieniły się za to dzielnice mrówkowców. Przekwaterowanie rodziny ze slumsów nie zmieni jej automatycznie w przestrzegających prawa mieszczan.*
> ***„RobotSociologist", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

> *Przestrzeganie prawa i utrzymywanie spokoju zapewniała za to darmowa neuroizotropina, rozdawana podczas Wojny za darmo. Jak myślisz, czemu przeciętny człowiek niewiele pamięta z tamtych czasów? Bo non-stop chodził otumaniony środkami uspokajającymi.*
> ***„Marcin Luter Król", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

A dziwi cię to?
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Prócz megamiast jedynymi osiedlami chronionymi przez Armię Terrańską były enklawy produkcyjne – kopalnie surowców, farmy i fabryki. Niewielka liczba ludzi odmówiła przeniesienia się do miast i enklaw, postanawiając przeczekać wojnę na własną rękę. Niewiele z tych osiedli przetrwało.

Powstanie Earth Defense

Szybko stało się jasne, że Armia Terrańska ledwo radzi sobie z obroną, z trudem stawiając czoło Najeźdźcom atakującym enklawy i miasta. Doktryna Skupienia zdała egzamin, jednak Obcy dysponowali przewagą mobilności i coraz lepiej dostosowywali się do walki na planecie. Armia Terrańska nie była w stanie podejmować żadnych działań zaczepnych. Prócz tego korporacje, których instytutom badawczym zlecono badanie pozaziemskiej technologii, zaczęły rościć sobie prawo do wyników badań i oczekiwać sowitych opłat za możliwość korzystania z nich. Konieczne stało się utworzenie instytucji, której zadaniem będzie gromadzenie wiedzy o Obcych i ich technologii, a później wykorzystanie jej do przejęcia inicjatywy strategicznej i wygrania wojny. Organizacja ta, nazwana Earth Defense, powstała w grudniu 2019 roku.

Są tacy, którzy mówią, że istniała już wcześniej – a w 2019 po prostu się ujawniła.
„Hangar 18", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Fakt jej utworzenia nie został utajniony, ściśle tajne natomiast były wszystkie dane dotyczące położenia baz i wewnętrznej organizacji instytucji. Earth Defense, dziecko Stratega de Vriesa, składała się ze stu tysięcy starannie wyselekcjonowanych ludzi, z których mniej więcej jedną trzecią stanowili żołnierze, resztę zaś – inżynierowie, naukowcy i personel pomocniczy. Z czasem liczebność ED rosła, pod koniec Wojny osiągając niemal milion ludzi.

Jednym z pododdziałów ED była legendarna Kompania Omega, którą utworzono z ludzi obdarzonych śladowymi chociaż zdolnościami parapsychicznymi. Na początku nie było mowy o szkoleniu psi-aktywnych, cała jednostka była zresztą mocno eksperymentalna, projekt nabrał jednak skrzydeł po odkryciu, że Wróg posługuje się psioniką i ma ten temat rozpracowany.
„Bibliotekarz", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Stworzenie Earth Defense było przełomowym momentem w dziejach wojny. Od tej pory zamiast wyłącznie się bronić, siły Ziemi zaczęły oddawać ciosy.

Walki w latach 2020-22

Początkowo straty Earth Defense były ogromne, szczególnie wśród pilotów myśliwców aeroorbitalnych, które miały przechwytywać pojazdy Wroga. Ci, którzy przeżyli, nabierali jednak doświadczenia, zaś laboratoria ED prowadziły badania na artefaktach Obcych przechwyconych przez Armię Terrańską i własne jednostki bojowe. Wynikiem tych badań była wiedza o budowie i możliwościach sprzętu Najeźdźców, a także nowe rodzaje broni i wyposażenia. Wiedzą dzielono się z regularnymi jednostkami AT, ale dostęp do technologii Obcych miała wyłącznie ED.

W 2021 roku odkryto pierwszą bazę Obcych na Ziemi, a w niej dowody na manipulacje genetyczne przeprowadzane na ludziach oraz obecność agentów Wroga wśród mieszkańców Ziemi. Nie pozostało nic innego, jak uszczelnić granice między strefami miejskimi, a przekraczających poddawać baterii pospiesznie opracowanych testów.

Pośpiesznie opracowanych i całkowicie nieskutecznych. Nie dość, że sklecone naprędce przez ED testy były w zasadzie bezwartościowe, to w dodatku prominenci i oficjele byli z nich wyłączeni – a kto się lepiej nadaje na agenta? Nie lincze były problemem, tylko to, że zlinczowano nie tych, co trzeba.
„100% Człowiek", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Plotki o infiltracji społeczeństw przez agentów Obcych wywołały panikę. Samosądy na dziwakach, odmieńcach, kalekach i albinosach stały się nagminne. Wielu ludzi ze skazami genetycznymi zlinczowano, często na śmierć z rąk tłumu skazywał zaledwie niecodzienny kolor oczu. Ludzie rozładowywali strach i bezsilność w jedyny znany sposób – agresją. Echa tego okrucieństwa i strachu wracały jeszcze przez dziesięciolecia.

Strategia współpracy i podziału kompetencji między Earth Defense i Armią Terrańską przynosiła owoce. Liczba ataków Wroga co prawda rosła, ale ich skuteczność malała. Tam, gdzie instytucje publiczne zorganizowały się wokół sztabu i sił logistycznych regimentów terrańskich, jasno podzielone kompetencje i sprawna komunikacja podnosiły skuteczność zarówno obrony, jak i odbudowy.

Tak, tak, regiment Armii Terrańskiej gwarancją sprawnego działania, pokoju i bezpieczeństwa. Ciekaw tylko jestem, czemu autorzy zapomnieli wspomnieć, że ta „organizacja wokół sztabu i sił logistycznych" oznaczała wojskową cenzurę,

nadzór globalnego systemu ewidencji ludności, przymusowy dryl Obrony Cywilnej co dnia, praktyczną likwidację samorządów, godzinę policyjną...
„Legalny", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

A brak „organizacji wokół sztabu i sił logistycznych" przeważnie oznaczał spory między wojskowymi i cywilami, większą – znacznie – liczbę ofiar w przypadku ataku Obcych, ślimaczące się usuwanie zniszczeń i większą przestępczość, bo lokalna policja spychała utrzymanie porządku na AT. Co byś wolał?
„RobotSociologist", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

W styczniu 2022 roku siły Earth Defense przeprowadziły kampanię zmasowanych ataków na bazy Obcych na Ziemi. Część baz przejęto i zabezpieczono, zyskując dostęp do ogromnej liczby artefaktów; część zniszczono lub ciężko uszkodzono. Kampania ta utrudniła Wrogowi działanie na Ziemi i była początkiem końca wojny. Oddziały ED uniemożliwiały odbudowę baz przeciwnika, lokalizowały i niszczyły nowe, tworząc jednocześnie tarczę satelitów bojowych wokół naszej planety. Pod koniec 2022 roku wojna weszła w fazę końcową – walki od tego momentu toczyły się wyłącznie w przestrzeni kosmicznej.

Koniec Wojny z Obcymi. Początek Lat Chaosu (2023-25)

Ostatnie dwa lata Wojny to coraz rzadsze walki ze znajdującym się w odwrocie Najeźdźcą. Oparte na technologii Wroga pojazdy kosmiczne ED wyszukiwały i niszczyły rozsiane w Pasie Asteroid bazy Obcych.

Wojna zmieniła Ziemię nie do poznania. Ogromna większość ludzkości zamieszkiwała pospiesznie rozbudowane, zatłoczone miasta, w których władzę sprawowali przeważnie wojskowi dowódcy regimentów AT. Spokój w strefach miejskich utrzymywany był za pomocą rozdawanych za darmo środków psychotropowych, a gdy one zawiodły – także siłą. Nieliczne głosy polityków domagających się zakończenia globalnego stanu wyjątkowego i przywrócenia demokracji napotykały na mur niechęci generalicji AT. Armia gotowa była oddać władzę dopiero po zażegnaniu zagrożenia ze strony Obcych.

A jak tu „zażegnać zagrożenie", skoro ED do końca wojny nie ustaliła, skąd właściwie przybyli Obcy? Jeżeli nie wiemy, skąd są, dlaczego nas najechali ani czy jest ich więcej, jak można mówić o zakończeniu stanu wyjątkowego? Wygodne.
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Trwająca siedem lat Wojna z Obcymi pochłonęła trzysta milionów ofiar – zabitych, rannych, zaginionych.

Lata Chaosu (2023-28)

Lata Chaosu zniszczyły marzenia ludzkości o jedności, wzajemnym szacunku, wspólnym rozwiązywaniu globalnych problemów. Ziemianie od wieków dla rozwoju swej cywilizacji potrzebowali wojny lub groźby unicestwienia. Do dziś nic się nie zmieniło.
Ron Nakayama, prezydent Austronezji, przemówienie z 2038 roku

Trudno o obiektywny opis tego, co dotknęło ludzkość w końcu pierwszego ćwierćwiecza XXI wieku. Nie ma spójnego, jasnego wytłumaczenia dla masowego szaleństwa, które opanowało wtedy świat. Trudno jest zrozumieć zachowania ludzi, jeżeli nie przeżyło się tych lat. Nie są znane dokładne straty poniesione przez całą ludzkość. Pewne jest jednak, że nigdy jeszcze cywilizacja na świecie nie była tak bliska zagłady.

Wielka Dżihad (2023-25)

Za początek Wielkiej Dżihad powszechnie uznaje się przemówienie Ahmeda ibn Alego, zwanego Ostatnim Imamem, wygłoszone 19 lipca 2023 r. Adresowana do wszystkich muzułmanów świata mowa nakazywała wiernym porzucić pokorę i stanąć do świętej wojny przeciw niewiernym. Reakcją na powtarzane dzień w dzień wezwania imama były muzułmańskie rewolty we wszystkich krajach Afryki, w których wyznawcy islamu byli przynajmniej znaczącą mniejszością. Ugrupowania muzułmańskie przejęły władzę w większości państw północnej Afryki. Państwa te przyłączyły się do Ligi Muzułmańskiej, która zmieniła nazwę na Wielki Kalifat Arabski. Jednocześnie z rewoltami w Afryce islamskie bojówki rozpoczęły kampanię terroru w Ameryce Północnej i Unii Europejskiej. Chaos powiększały bratobójcze walki wewnątrz jednostek wojskowych, gdy muzułmanie – stanowiący dość liczną mniejszość zarówno w Unii Europejskiej, jak i w Ameryce Północnej – wymierzyli broń w kolegów innego wyznania. Władze Kalifatu wysunęły żądania oddania im kontroli nad ziemiami, na których żyją muzułmanie – w tym częścią Europy, połową Afryki i Indii oraz jedną z prowincji Chin. Mediacja mężów stanu nie przyniosła efektu. Mimo że Wojna z Obcymi de facto jeszcze trwała, nikt nie zwracał uwagi na informacje o kolejnych potyczkach ED. Nadchodziła III Wojna Światowa.

Pierwszym celem muzułmańskich wojsk stał się Izrael. Większość ludności państwa skupiona była w Jerozolimie, gdzie znajdowało się także kilka milionów ochotników ściągniętych z całego świata wezwaniami izraelskiego rządu. Łącznie w mieście przebywało blisko dwanaście milionów ludzi. W nocy z 28 na 29 grudnia 2023 Państwo Izrael przestało istnieć – Jerozolima została unicestwiona potężnym uderzeniem atomowym Kalifatu.

Zgrabna teoria, tylko ma jedną, hehe, wielką dziurę. Owszem, po Jerozolimie został wielki, radioaktywny krater. Tyle że nie ma nawet skrawka dowodu na jakikolwiek wybuch jądrowy. Żaden satelita nie zarejestrował błysku, żaden sejsmograf nie odnotował wstrząsu – a musiały być niezłe, bo do zrobienia takiego krateru trzeba kilkudziesięciu megaton mocy. No i powiedzcie, czemu Kalifat wydał swoje oświadczenie dopiero dwa dni później? Cokolwiek się stało – to nie był wybuch atomowy.
„Midnight Sun", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Chyba zapomniałeś wziąć dziś leki, kolego.
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Zanim przerażony i oburzony świat zareagował, muzułmanie uczynili następny krok. Pierwszego stycznia 2024 roku wojska Kalifatu uderzyły na Iran i Azerbejdżan. W państwach tych przeważała szyicka odmiana islamu, którą sunnicki Kalifat zamierzał zetrzeć z powierzchni ziemi. Po niezwykle krwawej dwudziestodniowej kampanii zwycięskie wojska rozpoczęły zorganizowaną kampanię masowych mordów. Ocenia się, że zginęło około dwudziestu milionów ludzi. Gdy wojska ibn Alego uderzyły na Kazachstan, jasne stało się, że wezwania do światowej dżihad nie były czczymi słowami. Obronę armii Kazachstanu wsparły lokalne garnizony AT, wkrótce wzmocnione posiłkami. Kazachstan nie upadł, ale walki w tym rejonie nigdy zupełnie nie ustały, tocząc się ze zmiennym nasileniem w miarę zmian liczebności wojsk obu stron. Kocioł Kaukaski, jak wkrótce nazwano ten rejon, jest dziś doszczętnie zdewastowany – jedyne osiedla na jego terenie to enklawy produkcyjne korporacji, które usiłują eksploatować tamtejsze bogate złoża mineralne.

Kampania indyjska

Równocześnie z atakiem na Kazachstan ruszyła ofensywa na wschód – na Indie. Wojska Kalifatu, wspierane muzułmańskimi ochotnikami z Europy, Pakistanu i Afganistanu, zajęły Kaszmir i parły dalej, zdobywając kolejne miasta.

A cywilom z podbitych terenów dając prosty wybór – przejście na islam albo śmierć. Nie wiadomo dokładnie, ilu ludzi wtedy wymordowano, ale rzeki spływały krwią.
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Ofensywa Kalifatu została powstrzymana dopiero uderzeniem atomowym. Władze Indii podjęły decyzję o zastosowaniu broni jądrowej na zapleczu frontu, niszcząc rezerwy, odwody, sieci zaopatrzenia, komunikacji i dowodzenia. Uderzenie uczyniło dwie przygraniczne prowincje Indii niezdatnymi do zamieszkania. Kalifat odpowiedział strategicznym uderzeniem jądrowym wymierzonym w największe miasta Indii – New Delhi, Bombaj, Kalkutę, Madras i Jaipur.

Na granicy Indii i dawnego Pakistanu jest teraz teren nazywany Szklaną Pustynią – to wielokilometrowy obszar szkliwa stopionego atomowym ogniem. Całe pogranicze w zasadzie nie nadaje się do zamieszkania. New Delhi, Bombaj i Kalkuta – tam, gdzie rakiety się przedarły – zostały praktycznie zmiecione z powierzchni ziemi, a ich ruiny opuszczone. W wyniku tych uderzeń zginęło prawie 100 mln ludzi – od wybuchów, choroby popromiennej, głodu, epidemii... Tak wygląda „ograniczona wymiana jądrowa".
„Hammerzeit", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Sto milionów ofiar to łączna liczba ofiar całej kampanii indyjskiej, licząc wszystkie strony konfliktu, razem z rannymi, zaginionymi i z hinduskimi szacunkowymi stratami – które zresztą są powszechnie uważane za bardzo mocno zawyżone.
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Indie wspólnie z Chinami opanowały muzułmańskie powstanie w Bangladeszu, po czym wspólnie z Indonezją – która poparła światową dżihad tylko werbalnie – dokonały rozbioru ziem Indochin.

Walki w Afryce

Armia Kalifatu w Afryce ruszyła na południe, podbijając państwo za państwem. Opór stawiła dopiero naprędce sklecona Koalicja Wolnych Narodów Afryki. Po ciężkich walkach na sawannach i w dżungli Armia Proroka utknęła na wysokości piątego równoleżnika i Wielkich Jezior Afrykańskich. Działania partyzanckie, ciężkie warunki klimatyczne i terenowe oraz wroga ludność cywilna wspierały wysiłki obronne. Twardy opór wkrótce zniechęcił najwyższe dowództwo Armii Kalifatu do prób przełamania linii obronnej Koalicji, zwłaszcza że zasoby były potrzebne do zbliżającej się ofensywy europejskiej.

Skuteczna obrona zmieniła Koalicję z pospiesznie organizowanego sojuszu obronnego w związek narodów, które wspólnie stawiły czoło bezlitosnym wrogom. Wola przetrwania zamieniła się w wolę samostanowienia – na afrykańskiej ziemi powstało pierwsze państwo o granicach nienarzuconych przez kolonialne układy.

Ofensywa Wielkanocna

W kwietniu 2024 roku wojska Wielkiego Kalifatu Arabskiego uderzyły na Europę. Muzułmańskie oddziały ruszyły jednocześnie przez Turcję na Bałkany, przez Gibraltar na Hiszpanię i przez Morze Śródziemne na Półwysep Apeniński, Sycylię, Sardynię i Kor-

sykę. Atak na Włochy był największym desantem morskim w historii, znacznie przewyższającym skalą lądowanie w Normandii w czasie drugiej wojny światowej. Wojska Kalifatu poniosły straszliwe straty – lotnictwo Eurokorpusu zdobyło i utrzymało przewagę w powietrzu, po czym wykorzystało ją do zdziesiątkowania floty desantowej. Wyniszczona jeszcze przed lądowaniem Armia Rijah zdołała wylądować w południowych Włoszech i ruszyć na Rzym. Spowodowało to ewakuację Watykanu – papież wraz z częścią zabytków Stolicy Piotrowej przeniósł się do Cork w Irlandii. Muzułmańskie oddziały dotarły na przedmieścia Wiecznego Miasta, ale główne siły zostały powstrzymane i niedługo potem zniszczone.

O wiele gorzej sytuacja wyglądała w Hiszpanii. Zachodni Front utrzymał się krótko – armie Hiszpanii i Portugalii zostały wkrótce rozbite, a regimenty AT nie zdołały utworzyć spójnej linii obrony w Pirenejach. Francuzom wspieranym przez AT i brytyjski korpus ekspedycyjny nie udało się powstrzymać Armii al-Bad pod Bordeaux. Nie wiadomo, jak wyglądałaby dziś mapa Europy, gdyby nie konflikt w dowództwie wojsk Kalifatu. Szlachta i krewni króla Maroka żądali dla siebie większej roli w operacji dowodzonej przez Palestyńczyków. Kłótnie zahamowały marsz na Paryż i pozwoliły obrońcom na przegrupowanie się i kontratak – muzułmanów odrzucono aż na Półwysep Iberyjski. Chlubną kartę w dziejach naszego oręża zapisał polski 254 Regiment AT, który wspólnie z Irlandczykami zdobył silnie umocnione pozycje obronne w Salinas, otwierając w ten sposób drogę przez Pireneje.

> *Co byłoby nawet jeszcze bardziej chlubne, gdyby AT dokonała jakiegoś ataku przez Pireneje. Tymczasem trzy dni po zdobyciu Salinas przyszło zawieszenie broni. 254 wykrwawił się strasznie i – nic z tego nie było. Poza „chwałą polskiego oręża", jak zwykle.*
> ***„Hammerzeit", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Na Bałkanach zaatakowanych przez Armię Sadin wybuchł kompletny chaos. Muzułmański najazd rozbudził tlące się waśnie narodowościowe, religijne i zwykłe wendetty – wojska Kalifatu wkrótce ugrzęzły na podbitych przez siebie terenach, szarpane przez partyzantki wszystkich bałkańskich nacji. Partyzanci zwalczający muzułmańskich najeźdźców nie przepuszczali okazji, by wyrównać zadawnione krzywdy z sąsiadami, toteż Bałkany szybko utraciły jakiekolwiek pozory stabilności. Pozbawiona zaplecza Armia Sadin została rozproszona przez regimenty AT, ale nigdy nie rozbito jej do końca. Jej oderwane jednostki sporadycznie zaopatrywane z morza walczą do dziś z milicjami, oddziałami partyzanckimi i oddziałami AT, które bezskutecznie usiłują ustabilizować region. Cała Europa Środkowa pełna jest teraz uchodźców z obszaru Kotła Bałkańskiego i nie zanosi się, aby w najbliższej przyszłości sytuacja się poprawiła.

> *Bezpośrednim efektem Wielkiej Dżihad było znaczne wyniszczenie populacji mężczyzn w wieku produkcyjnym w Kalifacie – dlatego zresztą mułłowie tak intensywnie popierają wielożeństwo. Prócz tego islam w Unii Europejskiej zamknął się w samorzutnie powstających gettach: muzułmańskie rodziny wolały mieszkać blisko siebie, w strefach, w których nie musieliby bać się łysych osiłków.*
> ***„Rabzouz", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Wielkie Niepokoje Społeczne (2025-28)

Nim minęły ostatnie paroksyzmy wojny, na świecie rozpoczynały się już rozruchy. Prawie jednocześnie wygasały ognie Wielkiej Dżihad i Wojny z Obcymi – podpisanie Porozumienia Kairskiego oznaczało zawieszenie broni z Kalifatem, zaś wkrótce potem dowództwo Earth Defense doniosło o zniszczeniu ostatniego znanego pojazdu Obcych w Układzie Słonecznym.

> *A zaraz po usunięciu Obcych z Układu Słonecznego ED została praktycznie rozwiązana. „Zredukowano" całą część bojową, pozostawiając na stanowiskach wyłącznie obsługę stacji wczesnego wykrywania i niektórych baz myśliwców. Murzyn zrobił swoje, murzyn może odejść.*
> ***„not me", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

> *I dobrze. Pod koniec Wojny ci „obrońcy Ziemi" byli klonowanymi, genetycznie modyfikowanymi potworami naszprycowanymi chemią i sztukowanymi technologią Wroga. Różnili się od Obcych tylko tym, że byli po naszej stronie – kto wie, co by im strzeliło do głów, jak już zabrakło grejów do mordowania? Po wymordowaniu Obcych powinniśmy byli ED nie tylko rozwiązać. Wszystkich żołnierzy, wszystkich zmodyfikowanych trzeba było wystrzelać.*
> ***„100% Człowiek", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

Stłoczona w megamiastach, rządzona przez generałów ludzkość miała już dość stanu wyjątkowego. Żądała przywrócenia instytucji demokratycznych, zawieszenia nadrzędnej roli ONZ, słowem – normalności.

> *Oprócz zakończenia rządów junty AT żądano też zniesienia Ustaw Populacyjnych regulujących dopuszczalną dzietność par, wyjęcia ludzi spod kontroli Centralnego Systemu Zatrudnienia, który przydzielał ich do „optymalnej" pracy, rozmontowania globalnego systemu identyfikacji AEGIS, zakończenia ciągłego śledzenia mieszkańców miast przez drony, kamery i nasłuch, zniesienia ograniczeń w przekraczaniu granic stref. Jak widać, wiele z tych postulatów do tej pory pozostaje niezrealizowanych.*
> ***„RobotSociologist", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl***

W miastach całego świata odbywały się demonstracje, których liczba i gwałtowność szybko rosły. Sytuacja ostatecznie wymknęła się spod kontroli w Paryżu 4 kwietnia 2025 roku, gdy w obliczu wielkiej demonstracji dowódca sił porządkowych wydał rozkaz otwarcia ognia. Następnego dnia wybuchły zamieszki, które szybko przeszły w regularne powstanie. Tłum rozbroił policjantów i ruszył na koszary. Zanim doszło do starcia, część oddziałów poparła rebelię i rzuciła swe siły przeciw regularnej armii i regimentom AT posłusznym dowództwu Korpusu Francuskiego. Rozgorzały walki uliczne, które wkrótce przerodziły się w koszmarny chaos. Prócz starć między rebeliantami a „lojalistami" pełno było samosądów na „agentach" i „szpiegach", szabrowania i grabieży, zwyczajnego wandalizmu. Najgorsze jednak było to, że na tragedię Paryża patrzył cały świat. Przekazywane przez aktywizję obrazy pobudziły miejskie tłumy na całym globie, targane tymi samymi frustracjami co paryżanie. Zanim ktokolwiek zdążył sensownie zareagować, świat stanął w ogniu. Miasta rozpaliły się zamieszkami – walki toczyły stronnictwa, potem grupy, wreszcie bandy i klany. Każdy przeciw każdemu.

Chaos rozruchów społecznych najszybciej stłumiono w Chinach i Australii, gdzie wojskowi przekazali władzę w ręce cywili. Niepokoje społeczne w Australii były nieznaczne i nietłumione – zaowocowały reformami społeczno-administracyjnymi, których zwieńczeniem było powstanie państwa austronezyjskiego w 2025 roku. Na terytorium Australii właśnie rozpoczął działalność tworzony pośpiesznie przez ONZ Korpus Mediatorów – międzynarodowy zespół specjalistów w dziedzinach psychologii, socjologii, resocjalizacji, a także tłumaczy i psioników. Korpus rozpoczął działalność pod koniec 2025 roku – przerzucani po całym świecie specjaliści gasili waśnie, tworzyli zalążki nowych rządów, rozwiązywali konflikty i uspokajali masy. Czasem, gdy perswazja zawodziła, z pomocą komandosów Armii Terrańskiej niszczyli hordy zdegenerowanych bandytów, rozbijali niewolnicze imperia, siedziby paranoidalnych kultów i szalonych utopistów. Pokonani prowodyrowie trafiali przed Trybunał Międzynarodowy, a stamtąd na długie lata do więzień.

W praktyce do Korpusu Mediatorów przeszło dużo ludzi ze zredukowanego Earth Defense. Sprawiło to, że niejednokrotnie wsparcie komandosów AT nie było potrzebne.
„Hammerzeit", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Zwróćcie uwagę na ten fragment: „tworzyli zalążki nowych rządów". Korpus Mediatorów – złożony w znacznej części z psioników! – osadzał na czele państw ludzi, którzy byli posłuszni rozkazom płynącym z ONZ. „Niezależne" kraje dostały się w ręce ludzi wyniesionych na bagnetach AT albo „przekonanych" przez psioników Korpusu. Przekazanie władzy cywilom, akurat. Nowy Porządek Światowy, nic innego.
„PaveTheEarth", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Niszczenie tych „paranoidalnych kultów" i „szalonych utopistów" zaprzepaściło być może ostatnią szansę na zmianę dominującej formy rządów na tej planecie. Dzięki reakcjonistycznej polityce Rządu Światowego, o przepraszam, „Organizacji Narodów Zjednoczonych" oczywiście, utraciliśmy możliwość prawdziwego samorządzenia, stworzenia na drodze inżynierii społecznej takiej formy rządów, która pasować będzie do ludzkości XXI wieku.
„Janko Ryzykant", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Janko, „social engineering" znaczy co innego, niż sądzisz, że znaczy.
„RobotSociologist", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Prócz Wielkich Niepokojów Społecznych uwagę ONZ i Korpusu Mediatorów zajmował także konflikt chińsko-indyjski, który wybuchł w 2027 roku. Krwawa wojna groziła destabilizacją całego regionu, a obawy te nasiliły się po podpisaniu w 2028 r. porozumienia o współpracy strategicznej między Indiami a Unią Wschodnioazjatycką. Ku uldze społeczności międzynarodowej zagrożone wojną na dwa fronty Chiny podpisały zaproponowane przez Korpus Mediatorów trójstronne porozumienie pokojowe. Później jednak Chiny rozpoczęły trwający do dziś okres izolacji – wyrzucając z kraju wszystkich cudzoziemców i obserwatorów ONZ oraz zamykając granice. Wojna zakończyła się przyłączeniem niektórych nadbrzeżnych obszarów Chin do HAD, nowym podziałem terytorium Indochin między Indie, Unię Wschodnioazjatycką i Indonezję oraz stabilizacją Azji Południowowschodniej.

Opanowanie chaosu Wielkich Niepokojów Społecznych było tym trudniejsze, że w tym samym czasie szczególnie widoczne stały się przemiany klimatyczne. Efekt cieplarniany sprawił, że poziom wód oceanu światowego podniósł się znacznie, zatapiając wiele nadmorskich nizin. Gwałtowne burze zaczęły pustoszyć tereny nadmorskie na całym świecie. Najbardziej ucierpiały Indie i Bangladesz, który zatopiony został niemal w całości. Kraje rozwinięte budowały systemy zapór i rekultywowały tereny spustoszone zmianami klimatu – co odbiło się na ich gospodarce. Fluktuacje klimatyczne zmieniły proporcje opadów – powiększyły się pustynie centralnej Azji i Sahara (powodując lokalne konflikty między Kalifatem a Koalicją), rejon Bliskiego Wschodu przeżywał zaś prawdziwy potop. Odnotowano także wzmożoną aktywność wulkaniczną, a związane z nią tsunami dwukrotnie zniszczyło wybrzeża Japonii – w 2020 i 2026 roku. Jednocześnie miasta położone wysoko nad poziomem morza zaczęły borykać się z problemem spadku zawartości tlenu w atmosferze. Rabunkowe wycinanie lasów tropikalnych połączone z wymieraniem planktonu oceanicznego zaczęło wpływać na jakość powietrza na całej planecie. Zanim problem tlenu zaczęto rozwiązywać w większej skali, na całym świecie zmarło lub zginęło w wypadkach prawie milion ludzi.

Ani słowa o obszarach klęski ekologicznej? Hm.
anonimowa wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Okres Odbudowy (2028-43)

Najważniejszym problemem świata jest obecnie kwestia, co zrobić z tłumami bezrobotnych stłoczonych w miastach-molochach. Jak uczynić ich życie bardziej znośnym? Czym ich zająć? Myślę, że problem ten jest trudniejszy niż kolonizacja Układu Słonecznego. Zmienić obecnie istniejący system jest trudniej niż tworzyć zupełnie nowy świat, nawet na Marsie.
Marcellus Stalto, mer Londynu

Po opanowaniu sytuacji na świecie przyszedł czas na odbudowę. Zadanie koordynacji wysiłków wzięła na siebie ONZ. Opracowany przez jej analityków Globalny Plan Odbudowy został podzielony na trzy pięcioletnie fazy, mające zakończyć się w latach 2033, 2038 i 2043. Plan ten nie obejmował wyłącznie odbudowy miast i osiedli zniszczonych trwającymi przez dziesięć lat wojnami i niepokojami. Jego celem było także – a może przede wszystkim – stworzenie nowego układu polityczno-społecznego biorącego pod uwagę zmiany, które zaszły w ciągu ostatnich lat. Analitycy ONZ zajmowali się więc także takimi kwestiami, jak bezpieczeństwo paliwowo-energetyczne świata, pogarszająca się jakość atmosfery, zmiany klimatyczne i nastroje społeczne. Nadzór nad wprowadzeniem w życie Globalnego Planu Odbudowy spadł na barki nowoutworzonej Rady Pokoju, Współpracy i Rozwoju Globalnego. RaPWiRG szczególnie energicznie zajęła się problemem zmian kulturowych i społecznych, co zaowocowało wydaniem w 2030 r. Rezolucji Nadzoru Rozwoju Technologicznego. RaPWiRG nawoływała w niej do zwiększenia uwagi przy prowadzeniu badań naukowych i powstrzymywania się od wykorzystywania ich efektów, jeśli nie zostały rozważone możliwe konsekwencje. W szczególności dotyczy to badań nad wytworami technologii Obcych oraz urządzeń opracowanych na podstawie tych technologii.

Chwileczkę. Naukowcy mieli po prostu przestać pracować nad ksenotechem, bo ONZ im tak kazała? I tak po prostu przestali?
„Nieqmak", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Najwyraźniej. A co, widziałeś ostatnio jakieś latające talerze w sprzedaży?
„Historia Podwodna", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

No dobrze, a co się stało ze sprzętem opracowanym w czasie Wojny i zaraz po niej?
„Hangar 18", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Nie chcesz wiedzieć.
anonimowa wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

RaPWiRG zajęła się także kwestią degradacji atmosfery naszej planety. Prócz wprowadzenia norm emisji gazów cieplarnianych opracowano także pakiet subsydiów mających zachęcać rządy do dbania o lasy tropikalne. Zbierana od wszystkich krajów Renta Ekologiczna wypłacana była rządom państw, na których terenie rosła dżungla – proporcjonalnie do areału. Wpływy z Renty Ekologicznej okazały się na tyle znaczące, że spowodowały nie tylko zanik zjawiska karczowania lasów, ale także zmiany polityczne. W Afryce zawiązał się blok polityczny skupiający państwa Afryki Równikowej – Wolna Afrykańska Federacja Równikowa (co znacznie osłabiło Koalicję Wolnych Narodów Afryki). W Ameryce Południowej natomiast konflikty na tle rozdziału pieniędzy z Renty Ekologicznej spowodowały wyjście Brazylii z Ligi Łacińskiej.

Kryzys paliwowy, którego pierwsze zwiastuny widoczne były już na początku XXI wieku, stał się szczególnie dotkliwy w Okresie Odbudowy. Kalifat posiadał większość światowych złóż ropy i nie życzył sobie sprzedawać jej bogatej Północy. Głód paliw kopalnych – paraliżujący transport – próbowano zaspokoić, wprowadzając do powszechnego użytku nowe modele pojazdów elektrycznych. Proces ten musiał jednak potrwać. W okresie przejściowym rozwiązaniem okazał się poliol – gęsty olej otrzymywany ze zmodyfikowanego genetycznie rzepaku będącego dziełem polskich naukowców. Odporna na trudne warunki roślina przyjmowała się w zasadzie wszędzie, a olej po niewielkiej obróbce nadawał się nie tylko na paliwo, ale także jako surowiec dla chemii organicznej. Wszystkie patenty na rzepak olejowy należały do Polaków. Przychody z rzepaku dały Polsce kilka lat prawdziwego dobrobytu (tzw. Siedem Lat Tłustych, 2029-36) i pozwoliły zrealizować większość projektów odbudowy miast i rozbudowy infrastruktury (w tym projektu obrony Trójmiasta przed morzem, pokrycia krakowskiej Starówki geokopułą oraz budowy sieci metra w Warszawie).

Poliol jest używany do dziś mimo popieranego przez RaPWiRG i ONZ programu wprowadzania ekologicznie czystych źródeł energii.

Masowa robotyzacja przemysłu i coraz powszechniejsze stosowanie systemów eksperckich w usługach i handlu wywindowały światowe wskaźniki bezrobocia na poziom przewyższający 50 proc. Bezrobotna większość pozostaje na utrzymaniu rządów wspieranych przez globalny system redystrybucji zasobów. Do tego ostatniego dokładają się także korporacje płacące podatki od udziału w rynku. Zasiłek, w znacznej części świata obejmujący także dostęp do opieki lekarskiej, mieszkania i inne usługi, umożliwia bezrobotnym godne, choć skromne życie.

„Godne, choć skromne" – brak mi słów. Autorzy powinni przestać korzystać z propagandy rządu, a zamiast tego zrobić jakieś badania terenowe wśród prowadzących „godne, choć skromne życie" bezrobotnych. „Godne, choć skromne" to mieszkanie w ciasnej, ciemnej kiszce w mrówkowcu, żywienie się straszliwymi waflami z morskiego ryżu,

wielomiesięczne terminy oczekiwania na wizytę u lekarza i nocne ryki pijanych małolatów. „Godne, choć skromne" życie to przemykanie się między mięśniakami w drodze po przydział wafli, to ogłupiająca papka w aktywizji i kompletny, kompletny brak nadziei na cokolwiek innego.
„Siwa", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Lata Odbudowy upłynęły pod znakiem normalizacji sytuacji światowej. Stabilizowały się stosunki międzynarodowe i społeczne. Wraz z zakończeniem ostatniej fazy Globalnego Planu Odbudowy świat wydobył się ze zniszczeń dwóch wojen i późniejszego światowego chaosu.

Kalendarium

1999

- Spada stacja orbitalna „Mir" – mimo wysiłków rosyjskich specjalistów i amerykańskiego wsparcia finansowego nie udaje się ustabilizować jej orbity.
- Początek budowy międzynarodowej stacji kosmicznej Alfa".
- Rozwinięte kraje całego świata doświadczają „paniki millenijnej" – kumuluje się strach przed Y2K Bug i przepowiedniami wieszczącymi koniec świata, co wychodzi nieraz na jedno.
- Fuzja Time Warner i AOL.
- Odkrycie asteroidy 1999 WX.

2000

- Wybory w USA wygrywa (przewagą niewielu głosów) Al Gore.
- Fuzja Hewlett-Packarda i Compaqa.
- Rozpoczęcie programu NEAR-Shield – globalnego systemu koordynacji i organizacji wszystkich istniejących i wdrażanych programów wykrywania i oznaczania torów asteroid, które mogą stanowić zagrożenie dla Ziemi.
- Masowe samobójstwa członków „sekt końca świata".

2001

- Seria spektakularnych morderstw działaczy ruchów separatystycznych umacnia nastroje niepodległościowe w Quebecu. W referendum separatyści wygrywają ponad dziesięcioprocentową większością. Rozpoczynają się negocjacje z rządem Kanady w sprawie procedury odłączenia.
- Pierwszy sukces programu NEAR-Shield: trajektoria asteroidy 1999 WX – której nadano stałą nazwę „85321 Apophis" – okazuje się przechodzić niebezpiecznie blisko Ziemi, z możliwą kolizją w 2036 roku.
- Japonia, znużona ciągnącymi się w nieskończoność negocjacjami o przekazanie Wysp Kurylskich, postanawia kupić je od Federacji Rosyjskiej.
- Chińczycy lecą w kosmos – pierwszy samodzielny lot załogowy.

2002

- Kryzys w Federacji Rosyjskiej – w zamachu, a później kontrzamachach stanu giną praktycznie wszyscy znaczący politycy. Rozpoczyna się walka o przejęcie władzy w kraju; trwa przez dwa następne lata, osiągając momentami intensywność niemal wojny domowej.
- Powstaje Heron 1 – pierwszy system ekspercki, natychmiast obwołany przez media „sztuczną inteligencją".

2003

- Stany Zjednoczone oferują pomoc w negocjacjach dotyczących odłączenia Quebecu. Po pół roku rozmów Quebec uzyskuje niepodległość.
- Firma Du Pont wprowadza na rynek pierwsze produkty, w których zastosowano arachnowłókna – syntetyczną nić pajęczą. Arachnowłókna stają się głównym składnikiem lin, sieci, wysokowytrzymałych tkanin.
- Początek eksploatacji złóż ropy naftowej w Azji Centralnej – urobek transportuje się przez nowo zbudowany rurociąg irański.
- Powstaje pierwsza w pełni sprawna cyberręka – ramię i dłoń sterowane sygnałami przekazywanymi przez nerwy pacjenta. Proteza nadal nie zapewnia takiej sprawności jak normalna ręka, ale pozwala pacjentom normalnie funkcjonować.
- Zakończenie Human Genome Project – opracowano kompletną mapę genotypu człowieka.

2004

- Zjednoczenie Europy – Unia Europejska oprócz wspólnej waluty przyjmuje wspólną politykę zagraniczną i tworzy wspólną armię (Eurokorpus).
- Przed wyborami prezydenckimi Stany Zjednoczone rozpoczynają prace nad układem współpracy gospodarczej NAFTA-2, nazwanym później „NAF Treaty". Al Gore wygrywa ponownie, tym razem z większą przewagą.
- Komercyjna premiera systemu AkTV – ActiveTeleVision, który łączy telewizję, telefonię i dostęp do Internetu. W ciągu kilku następnych lat AkTV rozprzestrzenia się na całym świecie.
- Kolejna klęska głodu w Korei Północnej.
- Atak terrorystyczny na Love Parade w Berlinie – w czasie imprezy terroryści zrzucają na ulice sarin. Porażonych gazem zostaje około 50 tysięcy osób. Infrastruktura nie jest w stanie podołać liczbie poszkodowanych – udzielenie pomocy

wszystkim potrzebującym okazuje się niemożliwe. Z powodu gazu, paniki i zamieszek oraz braku opieki medycznej umiera pięć tysięcy osób. Do ataku przyznaje się nieznana przedtem organizacja Rycerze Jezusa, walcząca – jak twierdzi manifest – o przywrócenie roli Kościoła w życiu państwa.
- Potwierdzenie istnienia na Księżycu zamarzniętej wody.

2005
- Podział Włoch.
- Przychodzi na świat pierwszy ludzki klon – „córka" nieuleczalnie bezpłodnej kobiety.
- Systemy telefonii komórkowej trzeciej generacji zostają wprowadzone w Europie.
- Systemy telefonii internetowej i komunikacji głosowej przez Internet zaczynają wypierać tradycyjną telefonię stacjonarną.
- Rurociąg irański staje się zarzewiem konfliktów islamskich – atak Iraku rozpoczyna drugą wojnę iracko-irańską. Iran odpowiada zamachem bombowym w Bagdadzie.
- Pierwszy suborbitalny lot komercyjny. Firma FalconAero zdobywa nagrodę X Prize.
- Pierwsza w miarę sprawna proteza oka – umożliwia czytanie dużego druku.
- Zamach stanu w Egipcie – rządy przejmuje teokracja.

2006
- Opublikowany zostaje manifest Ekowojny – ekstremistyczny odłam Greenpeace ogłasza w nim porzucenie pokojowych metod walki o ochronę przyrody, przejście do podziemia i zmianę nazwy na Greenwar. Greenpeace natychmiast oficjalnie się od tego odcina, ale deklaracja ma poważny negatywny wpływ na wizerunek organizacji. Następne lata przynoszą wiele zamachów na instalacje i personel korporacji niszczących środowisko naturalne.
- Wyniszczona Korea Północna bezwarunkowo przyłącza się do Południowej.

2007
- Powstaje Liga Muzułmańska – początkowo jako federacja, a potem prawie jednolite organizacyjno-prawnie państwo oparte o szariat.
- Podpisanie układu NAFTA-2 przez Meksyk, Stany Zjednoczone, Kanadę i – po pół roku zażartych debat – Quebec. Padają pierwsze propozycje integracji państw bloku NAFTA w celu lepszego konkurowania ze zjednoczoną Europą.
- Mitsubishi wprowadza do seryjnej produkcji samochód zasilany komórkami paliwowymi, wykonany w całości z materiałów biodegradowalnych. Samochody nie sprzedają się zbyt dobrze.
- Pierwsza komercyjna telewizja internetowa na dużą skalę.

2008
- Zjednoczone Królestwo zmienia status na federację równoprawnych Anglii, Szkocji i Walii. Irlandia Północna zostaje przyłączona do macierzy, co wywołuje kolejną falę przemocy, tym razem ze strony protestanckich rojalistów.
- NASA wysyła sondę Kepler, która ma dokładnie zbadać kilka asteroid NEO, a następnie przelecieć przez Pas Asteroid znajdujący się między Marsem a Jowiszem.
- Rosja rozpoczyna dzierżawienie terenów Syberii korporacjom i państwom.
- Konsorcjum Time Warner/AOL łączy się z American Express, tworząc de facto pierwszą megakorporację – AEWA.
- Ukończenie międzynarodowej załogowej stacji kosmicznej Alfa.

2009
- „Śmierć dolara" – dolar amerykański zostaje pierwszą w pełni elektroniczną walutą świata. Grupy separatystów i wolne milicje ogłaszają to zamachem na American Way of Life, konstytucję USA i wolność obywatelską.
- Konsorcjum Boeing-Exxon-Rockwell-Toyota we współpracy z NASA oficjalnie ogłasza rozpoczęcie projektu „Thor", którego celem ma być sprowadzenie asteroidy Apophis z niebezpiecznej trajektorii.
- Umiera Jan Paweł II.
- Chińczycy wynoszą na orbitę pierwszy moduł stacji orbitalnej i oficjalnie rozpoczynają program księżycowy.

2010
- Powstaje pierwsza turystyczna stacja kosmiczna – orbitalny hotel Brightstar.
- Początek kosmomanii w Stanach Zjednoczonych – groźba chińskiej ekspansji wznawia zainteresowanie przestrzenią kosmiczną w USA.
- Zjawisko „IQ-bezrobocia" – znikają miejsca pracy dla robotników zastępowanych przez roboty.

- Wejście w życie standardu AkTV – zintegrowanej telewizji i telefonii na platformie internetowej.
- Powstaje NAF – Federacja Ameryki Północnej, w której skład wchodzą Stany Zjednoczone, Meksyk, Kanada i Quebec. Milicje amerykańskie ogłaszają rozpoczęcie nieograniczonej wojny partyzanckiej przeciw rządowi NAF.

2011

- Korporacje Boeing, Exxon i Rockwell łączą się w megakorporację RISC – Rocket International Space Consortium.
- Ostateczne przejście telefonii stacjonarnej w NAF i UE na standard AkTV.

2012

- Fuzja Microsoftu i Intela – utworzenie megakorporacji Microsoft-Intel.
- „Akcja policyjna" w NAF – wojsko, FBI i policje stanowe uderzają w wolne milicje, które stawiają zaciekły opór. Opinia publiczna NAF nie reaguje. Konflikt wkrótce przeradza się w wojnę domową, która ciągnie się ze zmienną siłą jeszcze przez kilka lat.
- Powstaje NetNation – założona z inicjatywy Electronic Frontier Foundation i społeczności hackerskiej niedochodowa organizacja wspierająca oświatę komputerową, badania nad sztuczną inteligencją i „przejawy życia w sieci", czyli społeczności sieciowe.
- Rusza pierwsza automatyczna fabryka na Księżycu. Wydobywane lokalnie minerały są przetapiane, zaś gotowych elementów używa się do konstrukcji innych kopalni i fabryk na Księżycu, stacji kosmicznych, a także do zasilania fabryk orbitalnych.

2013

- Projekt „Thor" owocuje pierwszą w historii zmianą trajektorii asteroidy. Nieoczekiwanym rezultatem jest wejście asteroidy Apophis na stałą, silnie ekscentryczną orbitę Ziemi.
- Spadek cen systemów eksperckich powoduje ich powszechną implementację. Wywołuje to protesty kadry technicznej niskiego szczebla, która traci miejsca pracy.
- Fuzja Microsoft-Intel i IBM – powstaje megakorporacja IMI.

2014

- Kolejne nasilenie wojny partyzanckiej w NAF – pojawiają się następne grupy domagające się uznania swoich praw, takie jak ekstremistyczne organizacje amerykańskich Indian.
- Aktywizja praktycznie eliminuje telewizję rozpowszechnianą drogą radiową oraz klasyczną telefonię stacjonarną na całym świecie.

2015

- Megakorporacje uzyskują status eksterytorialnych podmiotów prawa międzynarodowego, z możliwością przyznawania obywatelstw i reprezentacją w Zgromadzeniu Ogólnym ONZ. Pierwsze trzy uznane przez ONZ megakorporacje to AEWA, RISC oraz IMI.
- Powstaje HAD – Unia Wschodnioazjatycka, w której skład wchodzą Japonia i niedawno zjednoczona Korea. Akces zgłasza także Tajwan, ale nie zostaje przyjęty z uwagi na obawę przed reakcją Chin.
- Powstaje Economical Studies Consortium, firma zajmująca się analizą i prognozowaniem ekonomicznym, korzystająca z pracy sztucznych inteligencji powiązanych z NetNation.

2016

- NetNation kupuje opuszczoną platformę wiertniczą na wodach eksterytorialnych Zatoki Meksykańskiej i przenosi tam swoje urządzenia.
- Początek prac nad osiedlem orbitalnym Settler. Docelowo ma być ono domem dla półtora tysiąca ludzi.

2017

- NetNation rozpoczyna w ONZ serię procesów i działań lobbingowych mających na celu uzyskanie statusu państwa.
- Fuzja Deutsche Telekom i France Télécom w Euro-Telecom.

2018

- 22 czerwca – Obcy rozpoczynają najazd od zniszczenia instalacji księżycowych.

- 2 lipca – statki kosmiczne Obcych w pierwszym ataku na Ziemię niszczą setki satelitów telekomunikacyjnych, kilka satelitów bojowych, bazy Alfa i Brightstar oraz niedokończoną bazę Settler. Na Ziemi wybucha panika, jedynie ONZ zachowuje resztki rozsądku.
- Pospiesznie zreformowana ONZ przyjmuje funkcję tymczasowego rządu światowego.
- 11 września – Obcy po raz pierwszy atakują metropolię. Los Angeles płonie, dziesiątki tysięcy ofiar.
- Mobilizacja i utworzenie Armii Terrańskiej.
- W wyniku fuzji General Electrics, McDonnel-Douglas i ThyssenKrupp AG powstaje megakorporacja Defense Systems Group. Od razu zdobywa kilka ogromnych kontraktów na zaopatrzenie Armii Terrańskiej.
- Economical Studies Consortium łączy się z Citigroup i przejmuje Barclays, stając się potęgą na rynku usług bankowych.

2019

- Powstaje UNACC – United Nations Alien Civilisations Commitee, ciało mające koordynować badania nad Obcymi i walkę z nimi.
- UNACC opracowuje Doktrynę Skupienia, w myśl której większość ludności świata ma zostać umieszczona w łatwych do obrony megamiastach, zaopatrywanych w żywność i produkty przez enklawy. Doktryna ma wejść w życie natychmiast, w praktyce napotyka gigantyczny opór ludności i rządów większości państw.
- Powstaje Earth Defense – niewielki oddział Armii Terrańskiej. W dalszym ciągu wojny przeistoczy się w osobną organizację mającą prowadzić działania zaczepne przeciw Obcym.
- Grupa ESC-Citigroup-Barclays przejmuje Lloydsa, zmienia nazwę na Net-Orbital Banking, Leasing & Economical Studies (NOBLES) i uzyskuje status megakorporacji.

2020

- Fala tsunami wywołana przez podmorskie trzęsienie ziemi uderza w Japonię. Dziesiątki tysięcy ofiar, kilka milionów ludzi traci dach nad głową.
- Początek implementacji AEGIS (Advanced Electronic Global Identification System), ogólnoświatowego systemu ewidencji ludności integrującego istniejące lokalne systemy. Polską gałęzią systemu jest PESEL – Powszechny Elektroniczny System Ewidencji Ludności.
- NetNation uzyskuje status państwa – w dużej mierze dzięki poparciu NOBLES.

2021

- Odkrycie pierwszej bazy Obcych na Ziemi.
- Opinia publiczna dowiaduje się o prawdopodobnym istnieniu agentów Obcych wśród ludzi. Ogólnoświatowy wybuch paniki, samosądy i pogromy. Uszczelnienie stref w megamiastach, całkowite zamknięcie enklaw produkcyjnych, blokada cywilnej komunikacji międzynarodowej. Kolejna fala zamieszek (tym razem głodowych) w niektórych megamiastach.
- Pełna realizacja Doktryny Skupienia – w megamiastach mieszka 80 proc. ludzkości.

2022

- Styczeń – kampania zmasowanych ataków oddziałów ED na bazy Obcych na Ziemi. Część ataków kończy się sukcesem i przejęciem licznych wytworów techniki Obcych.
- Na całym świecie gwałtownie rozrastają się lasy – zwłaszcza na Florydzie, w Brazylii, Wietnamie i Kongu. W Polsce przyrost lasów powoduje połączenie się puszcz Białowieskiej i Augustowskiej.
- Końcowa faza wojny – przeniesienie walk w kosmos.

2023

- Ahmed ibn Ali zwany Ostatnim Imamem w święto Al-Hijra nawołuje do rozpoczęcia Świętej Wojny przeciw niewiernym z Północy i zjednoczenia muzułmanów.
- Przemówienie Ostatniego Imama wywołuje rewolty i rozruchy z udziałem wyznawców islamu na całym świecie.
- Muzułmanie przejmują władzę w Afryce Północnej, a państwa w ich władzy jednoczą się z Ligą Muzułmańską i zmieniają nazwę na Wielki Kalifat Arabski.
- Wielki Kalifat wspiera działanie partyzantek islamskich działających na terenie Europy Zachodniej.
- ED deklaruje usunięcie Wroga z Ziemi. Od tej pory walki toczą się wyłącznie w kosmosie.
- Konsolidacja Unii Europejskiej po okresie rozprzężenia.
- Polska kupuje od Rosjan obwód kaliningradzki.
- Uderzenie jądrowe Kalifatu niszczy Jerozolimę. Pierwsze użycie broni jądrowej przeciw ludziom od 1945 roku.

2024

- Ofensywa Noworoczna – początek Trzeciej Wojny Światowej zwanej też Wielką Dżihad. Wielki Kalifat Arabski uderza niemal równocześnie na wschód, w kierunku Indii i na południe. W Afryce stawiają opór państwa zgromadzone wokół RPA, zaś w Azji dochodzi do wymiany jądrowej między Indiami a Kalifatem.
- Ofensywa Wielkanocna – Arabowie atakują Europę. Po ciężkich walkach dziesięciomilionowa Armia Proroka zostaje zatrzymana i rozbita.
- Pierwsze komercyjne zastosowania technologii zdobytych od Obcych – napęd repulsorowy, sprawny interfejs między mózgiem a maszyną, ksenostopy (metale o znakomitych właściwościach), nanotechnologia.
- Papież Jan XXIV wprowadza wielką reformę Kościoła. Przeniesienie Stolicy Piotrowej do Cork, przybranie Nowej Liturgii i powstanie Zjednoczonego Kościoła Wszystkich Chrześcijan wywołuje mieszane reakcje na świecie.
- „Dzień bez powietrza" w La Paz, najwyżej położonym mieście w Ameryce Południowej. Zawartość tlenu w powietrzu spada o dwa procent, co powoduje śmierć kilku tysięcy ludzi, głównie starszych i dzieci. Takie dni stają się w ciągu następnych kilku lat zmorą Ameryki Południowej.
- Początek kryzysu paliwowego – Wielki Kalifat blokuje sprzedaż ropy naftowej bogatym krajom północnej półkuli.
- Fuzja Siemens Group i DaimlerChrysler Group w korporację SDC EuroGroup. W ciągu następnego roku uzyskuje ona kilka lukratywnych kontraktów od Unii Europejskiej.
- Wybuch bomby atomowej domowej roboty w Waszyngtonie. Do zamachu przyznaje się Słowo Allaha, organizacja terrorystyczna działająca na terenie NAF. Od skutków wybuchu ginie około 10 tysięcy ludzi, zaś Waszyngton zostaje ewakuowany w całości. Pozostaje niezdatny do zasiedlenia do dziś.

2025

- Porozumienie Kairskie kończy Wielką Dżihad.
- Zniszczenie ostatnich pojazdów Obcych w Układzie Słonecznym.
- „Rozwiązanie ED" – działalność drastycznie zredukowanej organizacji ogranicza się do zadań szkoleniowych.
- Wznowienie komunikacji między megamiastami.
- Rebelia Paryska – demonstracja wolnościowa przeradza się w zamieszki, a potem w powstanie. Krwawe wydarzenia w Paryżu wywołują podobne rozruchy na całym świecie. Miasta stają w ogniu. Świat staje się areną chaotycznych walk pomiędzy stronnictwami, grupami, bandami.
- Efekt cieplarniany wzmaga się w niespodziewanym tempie – w ciągu następnych trzech lat poziom oceanów wzrośnie o półtora metra, powodując klęski żywiołowe na całym świecie i globalne zmiany klimatu.
- Powstaje Polski Katolicki Kościół Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy (w skrócie zwany Polskim Kościołem Katolickim).
- Powstanie Korpusu Mediatorów przy ONZ.

2026

- Korpus Mediatorów pracuje nad opanowaniem chaosu na świecie. Sytuacja uspokaja się powoli. Zamieszki kończą się dzięki umiejętnie prowadzonym negocjacjom lub dzięki interwencjom komandosów Armii Terrańskiej.
- Żuławy Wiślane i znaczna część polskiego wybrzeża zostają zalane. Trójmiasto na krawędzi zniszczenia.

2027

- ONZ opracowuje Globalny Plan Odbudowy.
- Armia Terrańska rozpoczyna niszczenie wszelkimi środkami państewek fanatyków i kieszonkowych dyktatur, które powstały podczas Lat Chaosu.
- Wybucha konflikt między Chinami i Indiami.
- Puszcza Białowiesko-Augustowska łączy się z obszarami leśnymi Litwy, obwodu kaliningradzkiego i Białorusi, tworząc największy obszar leśny Europy Środkowej.

2028

- Wprowadzenie w życie Globalnego Planu Odbudowy. Kolejne pięcioletnie fazy planu kończą się sukcesami w latach 2033, 2038 i 2043.
- Ukończenie Omega Works – największego i najbardziej kompleksowego systemu tam na świecie, chroniącego przed zalaniem Holandię oraz część wybrzeża Niemiec.
- Cote D'Azur pod wodą – południe Francji zamienia się w słone bagna.
- Od Unii Europejskiej odłączają się państwa skandynawskie – powstaje Związek Skandynawski.
- Indie zawierają sojusz z HAD. Chiny, zagrożone wojną na dwa fronty, podpisują porozumienie pokojowe z Indiami i zgadzają się na secesję Żółtego Wybrzeża – nadmorskiej części kraju. Następnie zrywają stosunki dyplomatyczne z HAD i Indiami, wyrzucają specjalistów ONZ i zamykają granice. Izolacja Chin trwa do dziś.
- Polscy genetycy opracowują odmianę rzepaku dającą poliol – olej roślinny nadający się na paliwo.

- Czarny Grudzień – zamieszki w Trójmieście wyrywają się spod kontroli. Tłum szaleje przez tydzień, demolując, paląc i niszcząc. Rozruchy zostają stłumione dzięki interwencji Korpusu Mediatorów.

2029

- Powstaje Rada Pokoju, Współpracy i Rozwoju Globalnego przy ONZ.
- Ostatnie zrewoltowane megamiasto uspokaja się. Jedyne obszary, na których nie zagościł pokój, to Kocioł Bałkański (obejmujący obszar dawnej Jugosławii, Węgier i Rumunii) oraz Kocioł Kaukaski. Walki na tych terenach trwają do dziś.
- Transformacja ustrojowa w Polsce – powstaje Odrodzona Rzeczpospolita Polska, republika federalna z konstytucyjnie zagwarantowaną rolą Kościoła katolickiego. Rządy przejmuje koalicja centroprawicowego Porozumienia Centrum i prawicowej Unii Jedności Chrześcijańskiej (blisko związanej z Polskim Kościołem Katolickim). Pierwszym prezydentem ORP zostaje Barbara Kamińska, polityk PC.
- Pospieszne opracowanie i wprowadzenie w życie programu ratowania Trójmiasta. W ciągu następnych dwóch lat miasto zostaje otoczone murem oporowym i odgrodzone od morza oraz częściowo przeniesione na pale.
- Powstaje Liga Łacińska skupiająca państwa Ameryki Południowej.
- W wypadku ginie Martijn Van Heelde – „Stary", były dowódca ED. Przyczyną śmierci bohatera Wojny z Obcymi jest eksplozja badanego przez naukowców ED artefaktu Obcych. Ciało zostało całkowicie odparowane.

2030

- Wystrzelenie satelity Hermaszewski – Polska zaopatruje się w energię z kosmosu.
- Rada Pokoju, Współpracy i Rozwoju Globalnego przy ONZ wydaje Rezolucję Nadzoru Rozwoju Technologicznego nawołującą do skupienia się na możliwych konsekwencjach odkryć naukowych zamiast dążenia do rozwoju za wszelką cenę, nawet jeżeli spowoduje to spowolnienie postępu naukowo-technicznego.
- Polska zarabia krocie na sprzedaży licencji na uprawę rzepaku poliolowego. Początek Siedmiu Lat Tłustych.
- Wszystkie megamiasta inwestują w systemy badające jakość powietrza i dystrybucję „tlenu w puszkach" – masek wzbogacających wdychane powietrze w tlen.
- Mongolia i Tannu-Tuwa przyłączają się do Chin.
- Federacja Włoch Południowych wychodzi z UE.

2031

- Odbudowa i ponowny rozruch cywilnych fabryk księżycowych.
- Wprowadzenie regularnych rejsów samolotów transorbitalnych.
- Pierwsze doniesienia o mutantach w Puszczy Białowiesko-Augustowskiej. Nieliczni mieszkający tam ludzie ewakuują się w pośpiechu.
- Fala ogólnoświatowych problemów z artefaktami Obcych – urządzenia przechowywane w magazynach i laboratoriach topią się, rozsypują w pył, przestają działać, zaczynają zachowywać się dziwnie, a w wielu przypadkach eksplodują. Zasada działania źródeł energii stosowanych przez Obcych pozostaje nierozwiązana z powodu samozniszczenia praktycznie wszystkich działających systemów zasilania.
- XCT-11, Joanne Wu i Pedro Walker przedstawiają Zunifikowaną Teorię Wszystkiego.

2032

- RaPWiRG wprowadza Rentę Ekologiczną – subsydium dla państw, na których terenie znajduje się nienaruszona dżungla tropikalna. Ma to motywować do zachowywania „płuc świata" i bioróżnorodności ekosystemów.
- Pierwszy zrekonstruowany gatunek – w morzach i oceanach ponownie pojawia się krowa morska, której populacja została wyniszczona w połowie XVII wieku. Odtworzono ją z żywych komórek zachowanych w szczątkach muzealnych.

2033

- Rozpada się Koalicja Afrykańska. Zagrożenie ze strony Kalifatu Arabskiego powoduje skonsolidowanie się kilku państw w Wolną Afrykańską Federację Równikową.
- Federacja Włoch Południowych wraca do UE.
- Powstaje Republika Zatokowa łącząca państwa afrykańskie niewchodzące w skład Kalifatu i nieskupione w Federacji.
- Brazylia wychodzi z Ligi Łacińskiej, pozostając niezależnym i znaczącym państwem regionu. Jednocześnie rozpoczyna zakrojoną na wielką skalę akcję rekultywacji i zalesiania kraju.
- Rycerze Jezusa opanowują orbitalną stację transferową należącą do korporacji RISC. Żądają 10 mln euro i zwolnienia z więzień kilkunastu towarzyszy. Negocjacje stają w martwym punkcie, a z powodu braku przygotowania jednostek antyterrorystycznych do działania w kosmosie do akcji wkraczają oddziały wojskowe. W efekcie awaria układu podtrzymywania życia powoduje śmierć 350 z 600 zakładników (i wszystkich dwudziestu pięciu porywaczy).

2034
- Rozpoczęcie budowy osiedla Settler-2.
- Polska – idąc za przykładem innych państw – powołuje do życia własny oddział „kosmicznej piechoty”. Głównym zadaniem Samodzielnego Batalionu Kosmicznego jest ochrona satelity Hermaszewski.
- NetNation ogłasza początek budowy własnego osiedla orbitalnego.

2035
- W wyborach parlamentarnych w Polsce Unia Jedności zdobywa miażdżącą przewagę. Polska zaczyna zmieniać się w państwo wyznaniowe z prawem „opartym na prawie naturalnym”. Wchodzi w życie zakaz posiadania i montowania cybernetyki w ciele.
- Wojna Ekologiczna – Brazylia oskarża Ligę Łacińską o zrzucanie defoliantów na las tropikalny, grozi użyciem siły. Liga uznaje zarzuty za prowokację. Wybucha wojna.
- Wprowadzają się pierwsi lokatorzy osiedla orbitalnego NetNation. Turing liczy około pięciuset mieszkańców (mimo braku atmosfery i ciążenia w większości bazy).
- Kosmiczna stacja przesiadkowa („wysoki port”) Kepler budowana przez UE przyjmuje pierwsze pojazdy. Składa się z dwóch części połączonych systemem lin z nanowłókna – na dolnej mogą lądować i startować samoloty suborbitalne, z górnej startują orbitalne pojazdy transferowe.

2036
- W Polsce zakaz posiadania i montowania cybernetyki przestaje dotyczyć cyberprotez i cybernetyki już posiadanej.
- Sejm Polski uchwala zakaz stosowania inżynierii genetycznej w jakiejkolwiek postaci.
- Zakończenie budowy osiedla Settler-2 – orbitalne miasto szybko się rozrasta i po trzech miesiącach staje się domem dla około 5 tysięcy mieszkańców.
- Megakorporacja RISC tworzy własny wysoki port – Rotoport Station.
- Pierwsze stałe osiedle na Księżycu. 250 osób personelu naukowo-technicznego korporacji RISC nadzoruje operacje górnicze i automatyczne fabryki.

2037
- Puszcza Białowiesko-Augustowska zostaje uznana za obszar klęski żywiołowej. Lokalna flora i fauna czynią puszczę śmiertelnie niebezpieczną. Ustaje komunikacja kołowa między Polską, Pribałtiką i Rosją.
- Rozpoczynają się wojskowe badania nad Puszczą Białowiesko-Augustowską.
- Wybory prezydenckie w Polsce wygrywa Mariusz Dębowski, kandydat Unii Jedności Chrześcijańskiej.
- Koniec ropy naftowej – koszt eksploatacji dostępnych złóż rośnie powyżej poziomu opłacalności wykorzystania jej jako paliwa w większości zastosowań.
- Osiedle orbitalne Turing zostaje ukończone.

2038
- Ekoterroryści spod znaku EarthFist ogłaszają zajęcie osiedla Turing i zmianę go w niezależne miasto na orbicie. Liczne państwa i korporacje oferują NetNation „pomoc” w odzyskaniu satelity, jednak okazuje się, że większość terrorystów została zneutralizowana przez służby ochrony NetNation. Dwie zajęte przez terrorystów sekcje zostają poważnie uszkodzone podczas ich odbicia, śmierć ponosi 71 zakładników oraz wszyscy terroryści. Jest to pierwsza publicznie znana operacja sił zbrojnych NetNation.

2039
- Awaria pasażerskiego samolotu transorbitalnego linii TWA. Firma odrzuca oferty pomocy ze strony NN i RISC, decyduje się sprowadzić samolot na ziemię. Zawodzi system nawigacji, samolot płonie w atmosferze. Ginie 237 osób.

2041
- Wybory w Polsce ponownie wygrywa Unia Jedności Chrześcijańskiej. Podnoszą się głosy oskarżające obóz rządzący o manipulację wyborami.
- IMI grozi procesem NetNation, wysuwając oskarżenia o naruszenia praw autorskich i „lekceważenie własności intelektualnej”.
- Liczba funkcjonujących zamieszkanych satelitów przekracza 100.

2042

- Zamach stanu na Słowacji. Nacjonaliści przejmują władzę przy pomocy zbrojnych ugrupowań z rejonu Kotła Bałkańskiego.
- NetNation składa w ONZ protest przeciw atakom crackerów i grup zbrojnych rzekomo wynajętych przez IMI. Jednocześnie rozpoczyna procesy cywilne przeciwko lokalnym oddziałom IMI na całym świecie – zaczyna się tzw. Wojna o Copyright.
- Polska nawiązuje współpracę handlową z Wielkim Kalifatem Arabskim, co wywołuje ostrą reakcję polityczną Unii Europejskiej (utrzymana w ostrym tonie nota protestacyjna zignorowana przez polski rząd).

2043

- Korporacja RISC wysyła załogową wyprawę na Marsa w celu przeprowadzenia wszechstronnych badań naukowych.
- W Brazylii wybucha plaga zabójczej pleśni nazwanej natychmiast „Pleśnią z Kosmosu". Brazylia oskarża Ligę Łacińską o użycie broni biologicznej, Liga Łacińska oskarża korporację ACTG, z której usług korzysta Brazylia przy rekultywacji dżungli. Zanim ktokolwiek zareaguje, umiera 25 tys. mieszkańców brazylijskiego miasta Manaus.
- Unia Europejska nakłada sankcje handlowe na Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską i relokuje część zaprawionych w walce z muzułmanami oddziałów z Pirenejów na swoją wschodnią granicę.

2044

- Wojna o Copyright kończy się rozejmem – IMI płaci NN dwa miliony dolarów odszkodowania, zaś NN wycofuje pozwy przeciw oddziałom IMI. Stosunki między IMI a NetNation pozostają lodowate.
- Rząd Słowacji traci kontrolę nad znaczną częścią kraju – zaprzestanie stałych wypłat dla bandytów wynajętych przez nacjonalistów owocuje przejściem tych ostatnich na „samofinansowanie" metodą grabieży, napadów i porwań. Słowacki rząd odrzuca oferty pomocy ze strony UE oraz Korpusu Mediatorów.
- W Polsce pełną parą rusza kampania przed wyborami prezydenckimi w 2045 r. Sondaże przedwyborcze zapowiadają zwycięstwo kandydata lewicowej Ligi Społeczno-Demokratycznej obiecującego zerwanie układów z Kalifatem i poprawę stosunków z Unią Europejską.

2045

- Teraz.

Świat z lotu ptaka

Wielkie miasta

Większość mieszkańców Ziemi żyje w ogromnych miastach rozdętych przez przesiedlenia okresu Wojny z Obcymi. Każde miasto podzielone jest na częściowo autonomiczne strefy posiadające własny szpital, siły policyjne i służby komunalne. Namacalnym elementem takiego rozplanowania miasta jest oddzielający dzielnice mur, którego przekroczenie możliwe jest jedynie przez (nieliczne) przejścia międzystrefowe. Metropolie miały pełnić funkcję twierdz chroniących populację kuli ziemskiej przed wymordowaniem przez najeźdźców z kosmosu, stąd też ich wygląd i organizacja. Miasta otoczone są strefą buforową usianą stanowiskami broni przeciwrakietowej i przeciwlotniczej mającymi bronić aglomerację przed pojazdami Obcych. Większość tych stanowisk jest zakonserwowana i nieczynna – ale nie wszystkie. Same strefy miejskie także pełne są zakonserwowanych lub zdemontowanych umocnień z czasów Wojny – punktów oporu, schronów, zapór.

Wiele elementów miast – takich jak sześciometrowe segmenty muru międzystrefowego czy prefabrykowane bramki kontrolne – wszędzie wygląda tak samo. Przyczyną jest przebudowa miast wedle tych samych planów opracowanych podczas Wojny z Obcymi przez Armię Terrańską i ONZ. Mur otaczający miasto i mury międzystrefowe są stale patrolowane – utrzymanie szczelnego podziału miast ogranicza przestępczość.

Bezpieczeństwo

Stałe zagrożenie zamachami terrorystycznymi i zwykłą przestępczością sprawia, że miejska przestrzeń publiczna znajduje się pod stałym nadzorem. Ulice są obserwowane przez policyjne kamery zamontowane na słupach i bezpilotowych pojazdach zwiadu, a ruch pomiędzy strefami jest możliwy tylko w wyznaczonych miejscach i kontrolowany. Każdy człowiek musi posiadać przy sobie dowód tożsamości (będący jednocześnie kartą płatniczą) i okazywać go na wezwanie służb porządkowych. Przechodząc przez granicę strefy, każdy obywatel zostaje prześwietlony przez bramkę rentgenowską, a przenoszone przez niego przedmioty – zidentyfikowane i porównane z uprawnieniami w kartotece właściciela. W ten sposób przez granicę strefy nie można przenieść przedmiotów posiadanych nielegalnie. Procedurze prześwietlenia poddawane są osobno pojazdy, osobno pasażerowie, co powoduje, że granice stref szybciej i wygodniej przekracza się pieszo.

Supermasowce

Charakterystycznym i wspólnym dla wszystkich miast na świecie elementem architektury są wielkie budynki mieszkalne zwane supermasowcami. Budowane w grupach po kilka sztuk, powstawały w czasie Wojny z Obcymi. Miały zmieścić mieszkańców wsi i miasteczek przesiedlanych do wielkich miast. Supermasowce pokryte są połaciami baterii słonecznych, wyposażone w zasilaną biometanem katalityczną komorę paliwową oraz urządzenia filtrujące odpady. Dzięki tym rozwiązaniom każdy z takich budynków (a ściślej mówiąc, każda grupa budynków) jest niemal samowystarczalny, jeśli chodzi o prąd i wodę. W podziemiach masowców znajdują się schrony.

Niestety, na tym ich zalety się kończą. Mieszkania są niskie (210 cm) i małe (18 m^2). Bloki są przy tym wysokie – od 25 pięter wzwyż. W supermasowcu nie żyje się wygodnie, ale w zaniedbanym supermasowcu jest jeszcze gorzej. Źle konserwowany budynek zaczyna śmierdzieć (z nieszczelnej instalacji recyklingowej), ulatniający się metan tworzy także zagrożenie wybuchem i pożarem. Na górnych piętrach takiego budynku jest gorąco (od kolektorów słonecznych), windy często się psują, a recyklowana woda smakuje ohydnie.

Tereny pozamiejskie

Enklawy produkcyjne

Enklawy to ufortyfikowane osiedla, których podstawową funkcją jest produkcja zaopatrzenia dla megamiast. Enklawa – rolnicza, górnicza, przemysłowa albo jeszcze inna – zajmuje się pozyskiwaniem surowców i przeróbką ich na półprodukty dla celów przemysłu albo na produkty przeznaczone bezpośrednio do sklepów. Efekty pracy fabryk enklawy przesyłane są do innych enklaw do dalszej obróbki albo do miast, koleją lub przy użyciu automatycznych repulsorowych ciężarówek. W czasie Wojny od sprawnego działania transportu z enklaw zależało życie metropolii, stąd też szczególne uprawnienia służb chroniących kolej i policji drogowej.

Enklawy produkcyjne powstawały zazwyczaj wokół istniejących zakładów przemysłowych lub w miejscach dogodnych z punktu widzenia transportu. Budowane były między innymi z prefabrykowanych elementów wyprodukowanych w czasie Wojny z Obcymi. Doktryna Skupienia zakładała, że każda z enklaw powinna obronić się przed małym atakiem Obcych albo wytrwać do chwili, gdy dotrze do niej oddział sił szybkiego reagowania Armii Terrańskiej. W praktyce większość enklaw nie osiągnęła takiego stanu uzbrojenia, choć z pewnością wszystkie próbowały. Obecnie pierścienie stanowisk obrony wokół enklaw są pozbawione broni ciężkiej, czyli rakiet przeciwlotniczych, autonomicznych stanowisk broni maszynowej i min. Mimo to broni wystarczy, by mieszkańcy nie obawiali się ataków bandytów grasujących poza miastami.

Fabryka lub zakład przetwórczy enklawy są jej głównym powodem istnienia – wszyscy mieszkańcy mają swój wkład w ich funkcjonowanie. Wspólny wysiłek stosunkowo niewielkiej populacji enklawy powoduje, że jej społeczność jest ze sobą zżyta – ze wszystkimi wadami i zaletami tej sytuacji.

Inne osiedla

Prócz wielkich miast i enklaw produkcyjnych występują także inne rodzaje siedzib ludzkich. Część z nich to wsie i miasteczka nieprzesiedlone podczas Wojny – pominięte w bałaganie albo zostawione na później. Część to osiedla zbudowane po zakończeniu Lat Chaosu przez grupy przedsiębiorczych, rzutkich ludzi, którzy postanowili wyprowadzić się z megamiast. Prócz tego, niestety, istnieją także slumsy – skupione zwykle wokół przeładunkowych baz ciężarówek, zamieszkane przez uciekinierów z więzień (będących zazwyczaj specyficznymi rodzajami enklaw), nielegalnych imigrantów i innych ludzi spoza Systemu. Mieszkańcy każdego z tych rodzajów osiedli są zazwyczaj skrajnie nieufni wobec obcych – obawiają się grasujących po pustkowiach bandytów albo policji.

Pustkowia

Pomiędzy niezbyt licznymi siedzibami ludzkimi rozciągają się połacie niezamieszkanego terenu, zwykle uprawnego. Ogromne pola obsługiwane są przez automatyczne maszyny rolnicze i nadzorowane z powietrza przez bezpilotowe pojazdy rozpoznania.

Pozostałe tereny to nieużytki z ruinami przesiedlonych miasteczek. Te obszary, z rzadka patrolowane przez siły porządkowe, bywają schronieniem dla grup zmotoryzowanych szabrowników odzierających ruiny z wszystkiego, co może mieć jakąkolwiek wartość.

Technologia

Komputery

Miniaturyzacja układów elektronicznych i pojawienie się wysokowydajnych baterii sprawiło, że w 2045 roku skomputeryzowane jest właściwie wszystko. Nie tylko domy i samochody – komputery (zwykle podłączone do sieci) znajdują się w zasadzie w każdym przedmiocie codziennego użytku. W domu o standardzie wyższym niż klitka w masowcu skomputeryzowane jest wszystko, od lodówki po kran i sedes.

Smartobiekty

Informatyzacja przedmiotów codziennego użytku sprawia, że nawet prozaiczny kubek ma historię swojego istnienia zapisaną w pokładowej elektronice. Każdy przedmiot użytkowy może na życzenie udostępnić zdalnie swoje „dane skojarzone" – historię od momentu produkcji, poprzednie ustawienia osobiste, uprawnionym osobom poda także dane właściciela. Informacje te, dostępne przez dowolny smartfon czy palmtop, pozwalają nawiązać kontakt z forami użytkowników, zidentyfikować właścicieli przedmiotów pochodzących z kradzieży albo narazić posiadacza na napad. Aby zapobiec nadużyciom, transpondery przedmiotów mają możliwość zablokowania nadawania, większość ludzi jednak z tej możliwości nie korzysta.

Wirtualne pieniądze i ibeki

Najważniejszym skomputeryzowanym przedmiotem osobistym jest karta identyfikacyjno-bankowa, w Polsce slangowo zwana ibekiem. W większości krajów świata karta taka jest jedynym potrzebnym dokumentem – daje dostęp do danych osobowych gromadzonych przez rządowe komputery i do kont bankowych, umożliwiając szybkie i wygodne zakupy. Spowodowało to wycofanie gotówki z obiegu – w zasadzie wszędzie na świecie pieniądze występują jedynie w postaci wirtualnej, przelewanej między kontami uczestników transakcji. Mimo pewnych różnic w implementacji kart, we wszystkich krajach są one zgodne z jednym standardem stworzonym na potrzeby globalnego systemu ewidencji ludności AEGIS.

Komputery osobiste

W dziedzinie komputerów osobistych – czyli przenośnych – podstawowe potrzeby przeciętnego człowieka w zupełności zaspokaja smartfon, czyli inteligentny telefon komórkowy. Zasoby takiego sprzętu pozwalają użytkownikowi korzystać z Internetu, słuchać muzyki, sprawdzić stan konta lub dzięki systemowi lokalizacji i mapom odnaleźć się w obcym mieście.

Dla ludzi, którzy chcieliby korzystać z wygodnego fantomatycznego interfejsu użytkownika – prezentującego dane w trzech wymiarach – dostępne są mocniejsze komputery: palmtopy i portable. Portable mają zazwyczaj formę tabletu (różnej wielkości – od XX-wiecznych PDA do płytek rozmiarów laptopa). Choć wyposażone są w dotykowy ekran, standardowym interfejsem użytkownika jest rozpoznawanie mowy oraz fantomatyka.

Osobiste komputery stacjonarne mają najczęściej postać terminala domowego będącego jednocześnie odbiornikiem aktywizji, odtwarzaczem mediów i domowym telefonem. Ich wbudowane systemy eksperckie potrafią porozumiewać się z użytkownikiem, aby sprecyzować jego wymagania.

SHIELD i ochrona własności intelektualnej

Znakomita większość komputerów osobistych zbudowana została w oparciu o architekturę SHIELD. Jej głównym założeniem jest zwiększenie bezpieczeństwa informatycznego oraz ochrona własności intelektualnej koncernów medialnych i software'owych. W praktyce oznacza to, że nie da się wykorzystać plików w sposób niepożądany z punktu widzenia ich twórcy ani uruchomić na komputerze oprogramowania, które mogłoby stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa komputera. Umożliwia to mechanizm certyfikacji, który odmawia korzystania z plików i programów nieposiadających potwierdzenia bezpieczeństwa i wiarygodności wystawionego przez zaufanego certyfikanta. Powszechne wykorzystanie architektury SHIELD znacznie ograniczyło problem

piractwa komputerowego i audiowizualnego. Możliwe stało się także wprowadzenie takich rozwiązań, jak sprzedaż filmów i muzyki do jednokrotnego obejrzenia czy wysłuchania albo pobieranie subskrypcji za użyczony program użytkowy – którego działanie jest uzależnione od ciągłego spływania opłat. Zablokowanie niepodpisanych programów oznacza także zabezpieczenie komputerów przed wirusami przychodzącymi pocztą, a także uniemożliwienie uruchamiania własnych programów.

Systemy eksperckie i sztuczne inteligencje

Systemy eksperckie są autonomicznymi programami zdolnymi do współpracy z użytkownikiem podczas ustalaniu zadania i do samodzielnej jego realizacji. Są wąsko specjalizowane i niezbyt inteligentne, ale do wielu zadań ich ograniczone możliwości są wystarczające. Spadek cen i łatwość wytwarzania systemów eksperckich sprowadziły je pod strzechy, czyli do terminali domowych. Oprócz tego zastępują one ludzi w takich profesjach jak personel baru szybkiej obsługi, sekretarka czy telefoniczne wsparcie techniczne.

Sztuczne inteligencje to w pełni autonomiczne, samoświadome byty cyfrowe o możliwościach intelektualnych człowieka albo wyższych. SI zajmują się zwykle obróbką danych – są czołowymi analitykami danych w korporacjach, strategami wojskowymi, finansistami. Status prawny SI zależy od państwa – w niektórych krajach mają te same prawa co ludzie, w innych pozostają sprzętem, programem, rzeczą, zaś w jeszcze innych ich posiadanie i używanie jest zakazane.

Internet i media

Aktywizja

Częściowo interaktywna, filtrowalna aktywizja całkowicie zastąpiła tradycyjną telewizję. Stacje aktywizyjne nadają non stop, a ogrom serwowanych przez nie informacji sprawia, że próba przyswojenia ich bez filtrów jest skazana na porażkę. Aktywizja umożliwia zatem dostosowanie odbieranego programu do preferencji użytkownika. Prywatny program aktywizji można skomponować, wstawiając w wybrane ramy czasowe wybrane źródła informacji nadające wybrane treści. Przykładowy program aktywizyjny może zatem składać się z wiadomości – wyłącznie pozytywnych – podanych o dziewiątej rano, potem czterech godzin komedii, potem kolejnej porcji dobrych wiadomości, potem zaś – rozrywkowego talkshow. Prócz tego można też skonfigurować sposób, w jaki wiadomości są przekazywane – większość dużych stacji aktywizyjnych oferuje na przykład możliwość wyboru „prezentera" – syntetycznej postaci czytającej newsy. Cała ta różnorodność finansowana jest dzięki reklamom, których filtrowanie jest najdroższą z opcji personalizacji.

Sieciowe media amatorskie

Większość mediów – z wyjątkiem tradycyjnych rozgłośni radiowych – jest „sieciowa", jednak łatwość dostępu do Internetu sprawiła, że media się zdemokratyzowały. W sieci pełno jest serwisów zawierających mniej lub bardziej sensowne wiadomości, zdjęcia aktualnych wydarzeń, polityczne komentarze. Można także obserwować wydarzenia na żywo – wrzucane do sieci przez zapaleńca prosto z komputera osobistego. Wiele takich amatorskich serwisów ma oglądalność porównywalną z profesjonalnymi mediami. Dzięki prowadzącym je dziennikarzom amatorom w sieci znaleźć można newsy dotyczące spraw najbardziej nawet lokalnych i ważnych tylko dla mieszkańców jednej strefy.

Demokratyzacja mediów sprawiła też, że narzędzia propagandowe, które niegdyś były domeną rządów i dużych organizacji, teraz są powszechnie dostępne. Internet więc pełen jest odezw, politycznych manifestów, deklaracji i żądań – publikowanych przede wszystkim przez rozmaite grupy dążące do zmiany status quo.

Ekshibicjonizm sieciowy

Internet umożliwia także przekaz informacji maksymalnie lokalnej – skupionej na życiu i przypadkach jednej osoby. W sieci mnóstwo jest serwisów hostujących powstające na żywo kroniki życia i komentowane na bieżąco zapisy działań, złożone ze zdjęć, filmików, notek, luźnych myśli, kilkuzdaniowych opisów działalności twórcy. Najczęściej, niestety, takie zapisy są wtórne i nieznośnie nudne („1645: siedzę w kiblu"), ich zadaniem jest wszak wierne oddawanie życia autora, które – statystycznie rzecz biorąc – jest szare i nieciekawe. Czasem jednak taki „człowiek transparentny" zostaje gwiazdą. Powodem może być ekscentryczność (częstokroć sterowana statystykami odwiedzin) albo przypadek, ulotna fluktuacja prądów zainteresowania użytkowników sieci. Na takich piętnastu minutach sławy niejednemu udało się nieźle zarobić na ogłoszeniach wyświetlanych każdemu odwiedzającemu.

Gry komputerowe

Zdecydowanie najwięcej uwagi przyciągają gry sieciowe. Miliony ludzi na całym świecie spędza wolny czas w uniwersach gier, zdobywając wirtualne (a często i prawdziwe) bogactwa, walcząc z potworami i realizując „questy". Dla wielu światy gier online są dużo ważniejsze niż świat rzeczywisty – niezbalansowany, stawiający znacznie więcej przeszkód na drodze do sławy, pozbawiony instrukcji obsługi i spisanych rozwiązań questów. Prócz ludzi, którzy w światach gier szukają samorealizacji, istnieją też tacy, którzy w nich po prostu zarabiają – „farmerzy" zdobywają przedmioty lub wirtualne pieniądze, które potem sprzedają w prawdziwym świecie. Istnieją też gracze – specjaliści do wynajęcia, którzy za swe usługi żądają zapłaty w rzeczywistej walucie.

Transport

Wyczerpujące się złoża ropy naftowej i Wojna z Obcymi wymusiły daleko idące zmiany na tym polu. Zmiany te szczególnie widoczne są w najbardziej energożernych dziedzinach – lotnictwie pasażerskim i transporcie samochodowym.

Lotnictwo

Masowy pasażerski transport lotniczy dogorywa. Wojna z Obcymi i obostrzenia antyterrorystyczne na lotniskach znacznie zredukowały popyt, zaś ostatecznym ciosem było wprowadzenie względnie tanich kolei magnetycznych. Jedyna nisza, w której lotnictwo pasażerskie jeszcze prosperuje, to przeloty transkontynentalne i międzykontynentalne. Obsługiwane przez wielkie pasażerskie samoloty suborbitalne, znaczną część trasy pokonują ponad atmosferą z prędkością rzędu 10 Machów. Umożliwia to pokonanie dystansu Londyn-Sydney w dwie godziny – wliczając odprawę na lotnisku.

Dość popularny za to jest transport powietrzny na niewielką skalę. Przewozy małych ładunków lub niedużych grup pasażerów obsługiwane są przez różnej konstrukcji pionowzloty – zmiennowirnikowe ospreje (biorące nazwę od dwudziestowiecznego V-22 Osprey) i turbowentylatorowe orki. Orki, dzięki swojemu napędowi, wyparły śmigłowce niemal całkowicie. Poruszane są przez co najmniej dwa turbowentylatory zamknięte w gondolach. Upraszcza to konstrukcję i eliminuje możliwość zahaczenia wirnikiem o przeszkodę, co jest ogromną zaletą w miastach.

Koleje

Tanie nadprzewodniki wysokotemperaturowe umożliwiły budowę sieci kolei magnetycznych. Dzięki temu kolej przewozi tysiące pasażerów z szybkością porównywalną do samolotów odrzutowych, ale taniej i wygodniej. Po tych samych jednoszynowych torowiskach mkną składy towarowe, dostarczając żywność i towary do megamiast.

Transport samochodowy

Samochody zasilane silnikami spalinowymi odchodzą w przeszłość. Przeciętny pojazd samochodowy drugiej połowy XXI wieku to citykar – malutki, zasilany elektrycznie, w większości biodegradowalny. Prowadzony przez interfejs fantomatyczny, łatwy do zaparkowania dzięki wspomaganiu miejskiej sieci nawigacyjnej, prawie bezobsługowy i biodegradowalny – samochód nie jest już zatruwającym środowisko zawalidrogą, a bezpiecznym, przyjaznym środowisku środkiem transportu. Istnieją oczywiście także inne pojazdy niż miejskie trójkołowce – od sportowych, zasilanych wysokowydajnymi elektrycznymi silnikami motocykli, przez poliolowe, samochody przystosowane do jazdy poza miastem, aż po wielkie bezzałogowe ciężarówki antygrawitacyjne.

Biotechnologia

Klonowanie

Klonowanie ssaków było możliwe już pod koniec XX wieku, jednak usunięcie wszystkich problemów technicznych zajęło półtorej dekady. Obecnie klonowanie ludzi jest powszechnie stosowane – niektóre klony przychodzą na świat jak normalne dzieci i tak też są traktowane, niektóre zaś stanowią wyłącznie źródło organów do przeszczepów. Te drugie są – zgodnie z konwencjami międzynarodowymi – tworzone jako pozbawiane świadomości (przez selektywne uszkodzenie mózgu). Wykorzystuje się także techniki przyspieszające rozwój zarodka, co umożliwia uzyskanie dość dobrze rozwiniętego klona w niespełna rok, zaś zupełnie zwyczajnego dziecka – w kilka miesięcy.

Inżynieria genetyczna

Zmapowanie całego ludzkiego genomu oraz technologia manipulacji genetycznych umożliwiły „zaszczepianie" w zarodkach cech pożądanych i rugowanie niepożądanych. Odpowiednio zasobni ludzie mogą zlecić zaprojektowanie potomka idealnego (tak zwanej alfy), obdarzonego cechami, których sobie życzą. No i, rzecz jasna, pozbawionego chorób dziedzicznych czy takich drobiazgów jak skłonność do tycia. Genetycznie ulepszone dzieci stanowią rosnący odsetek populacji świata.

Poprawianie cech dotyczy nie tylko ludzi, ale także zwierząt i roślin. Powstają zboża odporne na mróz, susze i choroby, fantastycznie szybkie konie, psy o nieprawdopodobnym słuchu. Możliwe jest też tworzenie nowych gatunków – przydatnych albo dekoracyjnych, wedle woli geninżyniera (a raczej jego zleceniodawcy).

Uplifting

Ubocznym efektem geninżynierii jest uplifting – tworzenie zwierząt o wydatnie podwyższonej inteligencji. Intelekt neozwierząt zależy od gatunku – neopapugi nie są przesadnie sprytne (porównywalne z bardzo, bardzo inteligentnym psem), zaś neodelfiny i neoszympansy bez problemu dorównują ludziom. Z nieznanych przyczyn niektóre zwierzęta nie poddają się upliftingowi – najbardziej znanym przykładem są koty domowe.

Zwiększona inteligencja neozwierząt umożliwia ich różnorakie wykorzystanie, najczęściej jako towarzyszy ludzi chorych i starszych oraz do celów militarnych.

Technologia medyczna

Rozwój wiedzy medycznej i biotechnologii znacząco zwiększył możliwości medycyny. Bionika umożliwia wszczepienie stuprocentowo sprawnej części zamiennej w miejsce dowolnego organu – z częściami mózgu włącznie. Można jednak nie tylko przywracać utraconą sprawność; medycyna i medtechnologia mogą tę sprawność znacząco zwiększyć. Sztuczne nowe organy pozwalają oddychać pod wodą, widzieć w ciemności, biegać i skakać szybciej i dalej.

Postępy medycyny i chirurgii usprawniły nie tylko leczenie, ale też upiększanie człowieka. Biorzeźbienie – daleki potomek dość ordynarnych technik chirurgii plastycznej – umożliwia usunięcie prawdziwych bądź urojonych wad urody, kształtowanie ciała zgodnie z najnowszymi kanonami mody lub wolą jego posiadacza. Dzięki biorzeźbie można mieć wymarzone ciało – nieważne, czy marzyciel inspirował się rozkładówkami kolorowych pism, Rubensem czy Dalim.

Niesamowite postępy poczyniła też gerontyka. Odmłodzić może się dziś każdy, kto dysponuje wystarczająco głęboką kieszenią. Horrendalnie drogie zabiegi korzystające z zazdrośnie strzeżonych technik są w stanie przedłużyć życie nawet o kilkadziesiąt lat. Na regularne korzystanie z nich stać jednak wyłącznie najbogatszych.

Ludzie i życie społeczne

Świat w roku 2045 zaludniony jest przez ponad siedem miliardów ludzi. Jeśli wziąć pod uwagę łączną liczbę ofiar Wojny z Obcymi, Wielkiej Dżihad i Lat Chaosu (prawie dwa miliardy), to i tak dość dużo.

Cienie wojny

The flames are all long gone but the pain lingers on.
Pink Floyd, „Goodbye blue sky"

Materialne zniszczenia trzech wojen są lepiej widoczne i lepiej udokumentowane niż spustoszenie, jakie poczyniły w umysłach ludzi. Wojny były dla większości czasem czekania na śmierć – najpierw podczas ataków Najeźdźców, potem od głowic jądrowych Kalifatu, wreszcie po prostu z rąk tłumów w czasie Lat Chaosu. Wybuchy kolejnych wojen były wstrząsami dla ludzkości przekonanej, że coś takiego nie jest możliwe – że niemożliwy jest najazd z Kosmosu, że niemożliwe jest, aby ludzie zjednoczeni pokonaniem Obcych zaczęli walczyć ze sobą nawzajem, że niemożliwe jest, aby po rozbiciu Dżihad przytrafiło się coś jeszcze gorszego. Każdy taki wstrząs zostawiał ślady w psychice. Ludzie, którym przyszło żyć w tych czasach, musieli znaleźć sposoby radzenia sobie z ciężarem – najczęściej za pomocą sekt, gier komputerowych albo środków psychoaktywnych. Apatia i eskapizm stały się sposobem na życie. Dziś są powszechne wśród przedstawicieli „pokolenia chaosu" – ludzi, którzy weszli w dorosłe życie pod koniec Wielkiej Dżihad. Niestety, są też dziedziczone przez ich dzieci.

Ci, którzy zachowali w miarę jasne umysły, pamiętają tamte straszne czasy jako najgorszy, ale najbardziej intensywny okres w ich życiu. Wielu z nich usiłuje radzić sobie z bagażem wspomnień poprzez uprawianie sztuki – sieć pełna jest komnat internetowych tworzonych przez ludzi nękanych wspomnieniami.

Mieszkanie, praca, rozrywka

Większość mieszkańców miast jest bezrobotna. Niezależnie od państwa średnio połowa siły roboczej ma pracę; im bardziej rozwinięte państwo, tym bezrobotnych jest więcej. Przemysł został niemal całkowicie zrobotyzowany, zatem miejsca pracy znajdują się raczej w sektorze usług, a i tam ludzie są zastępowani przez systemy eksperckie. Nieliczni obdarzeni samozaparciem idą na studia, dążąc do zdobycia wykształcenia – niezbędnego, aby znaleźć lepsze zatrudnienie, na przykład w korporacjach.

Osoby bez pracy pozostają na utrzymaniu państwa – poziom świadczeń zależy od zasobności państwowej kasy i wysokości dotacji z ONZ. Zasiłek obejmuje najczęściej przydział mieszkania w supermasowcu oraz tygodniową rację żywnościową. Do tego bezrobotnemu przysługuje prawo do opieki medycznej oraz niewielka suma na zaspokojenie innych potrzeb. Większości ludzi wystarcza pakiet świadczeń zapewniany przez państwo – spędzają czas w swoich ciasnych mieszkaniach w supermasowcach, oglądając aktywizyjne feedy rozrywkowe, grając w gry komputerowe i odurzając się tanimi środkami psychoaktywnymi. Wielu ludzi wychodzi z domu tylko w celu odebrania rządowego przydziału żywności.

Nie dotyczy to jednak lepiej sytuowanych. Jakakolwiek praca zwiększa znacznie paletę dostępnych rozrywek i gadżetów. Dochody na odpowiednim poziomie pozwalają na zamieszkanie w „inteligentnym domu", ze wszystkimi domowymi sprzętami sterowanymi przez system ekspercki terminala. Problemem przestaje być wyjście do restauracji, zakup miejskiego samochodziku czy komputera o większych możliwościach niż domowy terminal lub smartfon. Bogacze mieszkają w willach-twierdzach zabezpieczonych przed włamaniem, napadem i naturalną katastrofą, jeżdżą luksusowymi, bezpilotowymi limuzynami, mają dostęp do technologii medycznej, która pozwala leczyć choroby dziedziczne, genemodować dzieci i przedłużać życie.

Przemiany społeczne

Postęp technologii i burzliwa historia wstrząsnęły społecznymi konwenansami, prawodawstwem i obyczajami. Różne kraje i grupy społeczne poradziły sobie z tym na rozmaite sposoby.

Prawa inteligentnych nieludzi

Rozwiązania prawne dotyczące takich kwestii jak prawa sztucznych inteligencji i neozwierząt powodują tarcia międzynarodowe – szczególnie widoczne w przypadku SI. Liczne organizacje starają się nakłonić rządy i rady nadzorcze do zmian przepisów, często nie przebierając w środkach. Państwa, które oferują możliwość uzyskania pełnych praw obywatelskich neozwierzętom i SI, stają się ziemią obiecaną, celem często przemyślnych ucieczek.

Konwencje społeczne

Straszliwe straty, które poniosła ludzkość w czasie dwóch wojen i późniejszych niepokojów społecznych, spowodowały wprowadzenie nieortodoksyjnych rozwiązań w kwestii związków międzyludzkich. Stosunkowo powszechne stały się kontrakty małżeńskie – będące w praktyce małżeństwami zawieranymi na czas określony. Prawo niemal wszystkich krajów umożliwia adopcje

dzieci – wojenne spustoszenia znacznie zwiększyły liczbę sierot. W niektórych państwach dopuszczalne jest wielożeństwo, w niektórych tolerowane zaś są także bardziej skomplikowane formy związków międzyludzkich.

Zanik prywatności

W większości państw świata nadal funkcjonują elementy wdrożonego w czasie Wojny systemu kontroli i nadzoru. Mimo zażegnania zagrożenia ze strony Obcych i znacznego uspokojenia sytuacji na świecie systemy nadzoru przestrzeni publicznej nie są demontowane. Przeciwnie, państwa i korporacje robią wszystko, co w ich mocy, aby zyskać jak największy wgląd w życie, historię i poczynania obywateli. Oko Systemu spogląda na ludzi nie tylko na ulicach i w środkach komunikacji publicznej – prócz państwowych środków nadzoru, ograniczanych prawem, są jeszcze inne. Wiele firm ubezpieczeniowych wymaga od klientów przebywania pod nadzorem medycznym i prawnym przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. Firmy pilnują wtedy nawyków żywieniowych ubezpieczonego (na podstawie danych pozyskiwanych z komputerów w sprzęcie codziennego użytku) oraz jego ogólnego stanu zdrowia (np. badając mocz poprzez czujniki w muszli). Ubezpieczyciel oferuje także porady dotyczącego optymalnego zachowania (z punktu widzenia odpowiedzialności prawnej). Wszystko to, rzecz jasna, w imię dobrostanu klienta.

Dla zdrowia nosi się bransoletki systemów przywoławczych, które po naciśnięciu przycisku wzywają karetkę. Przy okazji mierzą one puls, oznaki życiowe oraz stężenie niebezpiecznych substancji w organizmie ubezpieczonego. Stosowanie się do pouczeń systemów eksperckich ubezpieczalni oczywiście jest dobrowolne, jednak niestosowanie się powoduje skokowy wzrost składek. Taka permanentna inwigilacja sprawia, że dla większości mieszkańców świata „prywatność” jest pojęciem w zasadzie martwym.

Państwa świata

Unia Europejska (European Union)

Na pierwszy rzut oka tego nie widać, ale Unia Europejska jest państwem zmilitaryzowanym. Z ledwością wygrana wojna z muzułmanami określiła kształt Zjednoczonej Europy – jako „Festung Europa", twierdzy gotowej na odparcie kolejnego najazdu, skąd by nie miał nadejść.

Armia nie oddała nigdy władzy przejętej w chaosie Dżihad, a prestiż „obrońców cywilizacji Zachodu" sprawił, że cywile nie sprzeciwiają się temu stanowi rzeczy. Gospodarka Unii rozwinęła skrzydła po Latach Chaosu dzięki pracującemu nadal w trybie wojennym przemysłowi oraz spadkowi znaczenia głównych konkurentów – Federacji Ameryki Północnej i Chin. Pozycja Unii mogłaby być jeszcze lepsza, gdyby gospodarka nie była w większości nastawiona na zaspokajanie potrzeb armii. Mimo to Europę stać na utrzymanie „państwa leni" – w UE bezrobocie wynosi 55 proc. i nikt się tym przesadnie nie martwi.

Bezrobocie jest sposobem na życie – państwo zapewnia bezrobotnym żywność, dach nad głową i dostęp do rozrywek. Zadowolone z dość wysokiego zasiłku masy bezrobotnych wyładowują nadmiar energii w cyberprzestrzeni, „salonach masażu", klubach dla samotnych. Ceną za państwową „opiekę" jest brak praw obywatelskich i totalitarny nadzór.

Mieszkańcy pragnący większych praw lub życia na wyższym poziomie mogą szukać pracy w ogromnym sektorze usługowym, firmach high-tech, którejś z niezliczonych firm pracujących dla wojska albo wreszcie w samej armii. Zaliczenie służby wojskowej gwarantuje zatrudnienie.

Ustrój i podział administracyjny

Merytokracja. Ważne dla państwa sprawy poddawane są pod publiczne, elektroniczne głosowanie obywateli. Obywatelem jest każdy, kto zaliczył służbę wojskową (w tym Sztuczne Inteligencje).

Unia podzielona jest na strefy administracyjne odpowiadające mniej więcej podziałom na państwa sprzed czasów Wojny z Obcymi: Niemcy, Francja, Anglia, Irlandia, Konfederacja Walonii i Flamandii, Federacja Włoch Północnych, Republika Włoch Południowych, Grecja, Słowenia, Austroczechy oraz terytoria zamorskie.

Prawo

Pełne prawa obywatelskie przysługują tym, którzy odbyli służbę wojskową (także Sztucznym Inteligencjom). Obejmują one prawo do głosowania, prawo do posiadania dzieci, pozwolenie na noszenie broni krótkiej oraz możliwość dowolnych modyfikacji cybernetycznych.

Obywatele płacący podatki mają **ograniczone prawa obywatelskie** – możliwość wykupienia licencji rodzicielskiej i pozwolenia na broń krótką oraz posiadania niektórych modyfikacji cybernetycznych. Osoby na zasiłku mają **prawa rezydenta** zezwalające m.in. na zakup wszczepów fantomatycznych; nie wolno im posiadać broni. Inteligentne zwierzęta w rodzaju neopsów, neodelfinów czy neożako mogą mieć ograniczone prawa obywatelskie – z punktu widzenia prawa są traktowane jak osoby ograniczone umysłowo i muszą mieć opiekuna prawnego.

Warunkiem otrzymania zasiłku jest wszczepienie chipu identyfikującego (i lokalizującego).

Kontrakty małżeńskie mogą być zawierane w dowolnych wariantach – czasowo, na okres nieograniczony, z wieloma osobami, niezależnie od płci itp. Osoby zawierające kontrakt muszą być w pełni władz umysłowych.

Z narkotyków legalne są praktycznie wszystkie używki rozrywkowe, natomiast wszelkiej maści dopalacze bojowe dostępne są tylko dla wojska i agencji rządowych.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 1,5 mln km^2.
Państwa ościenne: Odrodzona Rzeczpospolita Polska, Słowacja, Szwajcaria, Wielki Kalifat Arabski, Kocioł Bałkański (czyli między innymi dawne Węgry i Jugosławia).
Ludność: około 350 mln ludzi, w tym okolo 10 proc. obywateli korporacji, 3 proc. SI, neozwierząt i biokonstruktów.
Skład etniczny: Niemcy (23 proc.), Francuzi (12 proc.), Anglicy (11 proc.), Włosi (9 proc.), Holendrzy (3 proc.), Czesi (3 proc.), inne narodowości europejskie oraz imigranci z Afryki, Bliskiego Wschodu i Azji (49 proc.).
Zaznaczyć należy, że ponad połowa populacji Unii Europejskiej posiada nadzwyczaj wymieszaną spuściznę genetyczną i – wbrew temu, co sugerują dane liczbowe – nie jest rasy białej.
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (22 proc.), islam (4 proc.), rozmaite drobne sekty (15 proc.), kościoły odchrześcijańskie (8 proc.), ateiści (51 proc.).
Języki urzędowe: angielski, niemiecki i francuski, na co dzień używane są także języki narodowe i EDeranto.
Stolica: Bruksela.
Główne miasta: Aglomeracja Ruhry, Londyn, Paryż, Freistadt Berlin, Aglomeracja Amsterdam, Mediolan, Strefa Handlowa Hamburg, Frankfurt, Rzym, Turyn, Manchester, Birmingham, Edynburg.
Standard życia: bardzo wysoki.
Waluta: 1 euro = 2,5 zł.

Przemysł i usługi: elektronika, przemysł zbrojeniowy, ciężki, chemiczny, informatyka, przemysł orbitalny, produkcja żywności, przemysł motoryzacyjny i lotniczy.

Historia

Powstała w 1957 r. jako blok gospodarczy, jej zjednoczenie jako federacji nastąpiło w 2004 r. Faktyczna fragmentacja w początkowym okresie Wojny z Obcymi, rekonstytucja w 2023 r. Scalenie w jednolite państwo w obliczu Wielkiej Dżihad w 2024 r.

Wojnę z Obcymi przetrwała w znośnej kondycji ekonomicznej mimo częstych rajdów Obcych na miasta Unii, z których najmocniej ucierpiał Berlin spustoszony atakiem Obcych w 2019 roku. Część francuska uległa poważnemu zniszczeniu w czasie Lat Chaosu przez częste i długotrwałe zamieszki uliczne oraz najazd muzułmanów. Unia odbudowała się szybko pod rządami wojskowych i w tej chwili jest jednym z najbardziej liczących się państw świata.

Stosunki międzynarodowe

Zawieszenie broni z Wielkim Kalifatem Arabskim. Podpisany pakt o wzajemnej obronie ze Związkiem Skandynawskim i Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską – European Security Treaty Organization (ESTO). Normalne stosunki dyplomatyczne z sąsiadami prócz praktycznie nieistniejących Węgier i krajów byłej Jugosławii.

Federacja Rosyjska (Rossijskaja Federacja)

Federacja Rosyjska jest państwem w całkowitej władzy zorganizowanej przestępczości. Działają wprawdzie milicja i organy ścigania, ale bronią one interesów lokalnej gałęzi mafii zwanej Organizacją. Całe państwo podzielone jest na strefy wpływów poszczególnych rodzin, zaś każda z tych stref stanowi państwo w miniaturze.

Rodziny oczywiście tworzą wspólny front przeciw zewnętrznym zagrożeniom (takim jak Wielki Kalifat Arabski tuż za miedzą), ale nie przeszkadza to w ostrej wewnętrznej rywalizacji. Rywalizacja ta powoduje także, że świat nie boi się napaści ze strony Rosji – każdy bonza, który ruszy armię ze swego terenu, ryzykuje najazd czołgów rywala. Ta fragmentacja powoduje, że rosyjskie siły rakietowe w zasadzie przestały być groźne – żadnego ze szczęśliwych posiadaczy silosów rakietowych nie stać na utrzymanie pocisków w gotowości startowej. Ma to jednak mniejsze znaczenie w erze taniego transportu w kosmos.

Ustrój i podział administracyjny

Teoretycznie demokracja reprezentatywna. W rzeczywistości o tym, kto zasiądzie w Dumie jako deputowany z danego okręgu, decyduje lokalny watażka, natomiast urząd prezydenta jest obsadzany przez człowieka wybranego na obradach szefów najpotężniejszych mafii Federacji. W praktyce Federacja jest więc oligarchią rządzoną przez organizacje przestępcze.

Prawo

Oficjalne prawo jest niezbyt surowe, a sądy działają bardzo powoli i nieskutecznie. Prawdziwymi siłami utrzymującymi porządek są agencje ochrony mienia, które w przypadku „niepopularnych" przestępstw (gwałtów, okrutnych morderstw itp.) pełnią jednocześnie funkcję prokuratury, sędziego i wykonawcy wyroku. Jedyne legalne używki to alkohol i tytoń, legalizacja innych narkotyków zmniejszyłaby zyski mafii.

Posiadanie broni jest możliwe tylko po uzyskaniu pozwolenia – zwykły obywatel może legalnie posiadać broń krótką (jeżeli wie, kogo przekupić, oczywiście); rozmaitej maści agencje ochrony mienia (w rzeczywistości przykrywki dla sił bojowych mafii) mają prawo do posługiwania się wojskowym wyposażeniem. Cybernetyka jest dozwolona, ponieważ nie ma technicznych możliwości jej kontrolowania, a zakazanie byłoby zbyt kłopotliwe.

Sztuczne Inteligencje i neozwierzęta nie mają żadnych praw, ale ich posiadanie nie jest zakazane. Niektóre neozwierzęta (zwłaszcza neopsy) są powszechnie wykorzystywane jako strażnicy.

Prawo rodzinne konserwatywne.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 17 mln km^2.
Państwa ościenne: Wielki Kalifat Arabski, Chiny, Związek Skandynawski, Unia Wschodnioazjatycka, Republika Nadbałtycka, Ukraina, Odrodzona Rzeczpospolita Polska.
Ludność: około 180 mln. Na terenie Federacji Rosyjskiej przebywa szacunkowo około 10 mln neozwierząt oraz około 3 mln Sztucznych Inteligencji.
Skład etniczny: Rosjanie i Białorusini (85 proc.), Azjaci (5 proc.), Tatarzy (4 proc.), inni (6 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (28 proc.), Kościół Ruski (22 proc.), islam (21 proc.), inne (6 proc.), ateiści (24 proc.).
Język urzędowy: rosyjski.
Stolica: Moskwa.

Główne miasta: Sankt Petersburg, Murmańsk, Niżny Nowgorod, Wołgograd, Noworosyjsk, Rostów, Czelabińsk, Omsk, Nowosybirsk, Irkuck, Krasnojarsk, Jakuck, Magadan, Władywostok, Mińsk.
Standard życia: niski.
Waluta: 1 rubel = 0,004 euro = 0,01 zł.
Przemysł i usługi: przemysł ciężki, wydobywczy, motoryzacyjny, zbrojeniowy, chemiczny. Rosja jest znaczącym eksporterem broni (może nie najnowocześniejszej, ale za to niezawodnej), technologii rakietowej, a także nielegalnych w cywilizowanym świecie chemikaliów.

Historia

Dzisiejszą sytuację Federacja Rosyjska zawdzięcza kryzysowi z 2002 roku. Przeprowadzony wówczas przez komunistów zamach stanu wywołał zrozumiałe poruszenie w Rosji i poza jej granicami, jednak władza rad nie utrzymała się długo. Niecały miesiąc później doszło do kontrzamachu, w którym „przywrócono demokrację w Rosji". Przy okazji przewrotów zginęła większość polityków po obu stronach barykady, zaś ich następcy nie byli w stanie przejąć zdecydowanej kontroli nad krajem. Walki o władzę trwały z różnym nasileniem przez następne dwa lata, kończąc się definitywnie, kiedy do gry weszła Organizacja – rosyjska mafia.

Wojna z Obcymi zastała Rosję już względnie uładzoną, rządzoną przez lokalnych mafijnych watażków lub sponsorowanych przez nich polityków. Po początkowym szoku rosyjscy mafiozi z radością rzucili się dzielić swoje miasta na strefy, które utrzymują szczelność do dziś. Skala emigracji do miast w Federacji Rosyjskiej była tak wielka, że zabrakło chętnych do obsługi enklaw produkcyjnych. Władze federacji sięgnęły po wypróbowany sposób – enklawy zostały obozami pracy. Wojna z Obcymi nie dotknęła Rosji zbyt mocno, gdyż aktywność Najeźdźców nie była tu wysoka. Earth Defense musiała jednak kilkukrotnie interweniować w rosyjskich miastach i przestrzeni powietrznej, co zaowocowało spadkiem społecznego poparcia dla oficjalnej władzy snującej wizje Rosji – mocarstwa niepotrzebującego pomocy od Zachodu. Słaba od początku stulecia administracja państwowa załamała się całkowicie w czasie Lat Chaosu – jakiekolwiek ponadregionalne zasoby posiadała wtedy tylko mafia i to właśnie ona zajęła (z konieczności) miejsce administracji publicznej.

Stosunki międzynarodowe

Nie najlepsze. Wszyscy zdają sobie sprawę, że Rosją rządzi Organizacja. Społeczność międzynarodowa patrzy zatem na Rosję dość krzywo, zwłaszcza z powodu braku skrupułów, jeśli chodzi o artykuły eksportowe.

Republika Nadbałtycka (Pribałtika)

Powstała jako naturalne połączenie państw zamieszkanych przez ludność bałtyjską. Wcześniej kraje te starały się o włączenie do UE i Związku Skandynawskiego, ale w wyniku rozmaitych przeszkód wewnętrznych i zewnętrznych państwo pozostało formalnie niezależne. Pozostaje jednak w mocnej relacji gospodarczej z obiema tymi wspólnotami – Pribałtika jest w unii celnej z UE, a kurs bałta sztywno wiąże się z kursem kronmarki.

Republika Nadbałtycka jest krajem niewielkim, spokojnym i nieco sennym. Swoim rozsądnym politykom zawdzięcza rozwój w stałym, harmonijnym tempie i zdrowe stosunki ze wszystkimi sąsiadami – łącznie z Federacją Rosyjską.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja przedstawicielska. Pribałtika podzielona jest na dwie strefy administracyjne – litewską i łotewską, które zarządzane są ze stolicy. Na terenie strefy łotewskiej nie ma żadnego miasta – cała jej ludność mieszka w enklawach produkcyjnych, zaś większość Łotyszy zamieszkuje litewskie Kowno.

Prawo

Wskutek nacisków ze strony Odrodzonej Rzeczpospolitej Polskiej Republika Nadbałtycka wprowadziła podobne do polskiego restrykcyjne prawo dotyczące cybernetyki, jednak na jej terenie nie ma obostrzeń co do biotechnologii i genetyki.

Sztuczne Inteligencje nie mogą być obywatelami Pribałtiki, ale mogą przebywać na terenie kraju, jeżeli posiadają obywatelstwo innego państwa (na przykład NetNation). Brak zakazów dotyczących geninżynierii oznacza, że neozwierzęta nie są nielegalne, ale traktuje się je jak normalne zwierzęta – muszą mieć właściciela i chroni je tylko ustawa o zapobieganiu okrucieństwu wobec zwierząt.

Prawo rodzinne dość konserwatywne z uwagi na naciski Polski, ale z kolei wpływy Związku Skandynawskiego doprowadziły do wprowadzenia „umów partnerskich" dla par homoseksualnych (chociaż możliwe są jedynie umowy monogamiczne).

Dane statystyczne

Powierzchnia: 129 tys. km^2.
Państwa ościenne: Odrodzona Rzeczpospolita Polska, Związek Skandynawski i Federacja Rosyjska.
Ludność: około 7 mln mieszkańców.

Skład etniczny: Litwini (43 proc.), Rosjanie (29 proc.), Łotysze (19 proc.), Polacy (6 proc.), Niemcy, Białorusini i Ukraińcy (po 1 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (63 proc.), prawosławie (19 proc.), ateiści (13 proc.), różne niewielkie sekty (2 proc.), islam (1 proc.), inne (1 proc.).
Języki urzędowe: litewski i łotewski. Powszechnie używany także rosyjski.
Stolica: Wilno.
Ważniejsze miasta: Kowno.
Waluta: 1 bałt = 0,1 euro = 0,25 zł. Kurs bałta jest sztywno związany z kronmarką Związku Skandynawskiego.
Poziom życia: średni.
Przemysł i usługi: Republika Nadbałtycka utrzymuje się przede wszystkim z rolnictwa i eksportu płodów rolnych. Na całym świecie Pribałtika słynie z bogatych sadów, w których hodowane są najprzeróżniejsze owoce. Prócz tego dość prężnie działają firmy biotechnologiczne ściągane możliwością swobodnego badania dziwacznej ekologii Puszczy Białowiesko-Augustowskiej.

Historia

Na skutek słabości ekonomicznej i politycznego niezdecydowania Litwa i Łotwa nie stały się integralnymi częściami tworzących się na początku XXI w. bloków polityczno-gospodarczych.

Unia tych dwóch pozostawionych nieco na uboczu państw nastąpiła w 2019 r. Pribałtika stała się podmiotem niezależnym, choć mocno związanym gospodarczo z sąsiadami. W niewielkim stopniu zniszczona przez Obcych, zmagała się z innymi problemami – kryzysem gospodarczym początku XXI w., podnoszącym się poziomem Bałtyku, który zniszczył Rygę (jedyny duży port Pribałtiki), skutkami awarii elektrowni atomowych mieszczących się na Litwie i w krajach sąsiadujących. Mimo wielkich nakładów włożonych w ratowanie miasta Ryga znalazła się pod wodą – Republika Nadbałtycka nie ma własnego portu morskiego. Handel zagraniczny Pribałtiki odbywa się przez polskie porty, do których towary transportowane są linią kolejową przez obwód kaliningradzki.

Stosunki międzynarodowe

Dobre. Pribałtika blisko współpracuje z Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską, która stanowi jej okno na świat. Z uwagi na rosyjskie mafie tuż za miedzą Republika Nadbałtycka stara się o zacieśnienie stosunków z Unią Europejską.

Ukraina

Ukraina to państwo między młotem i kowadłem. Z jednej strony naciskana przez rosyjską mafię, z drugiej infiltrowana, plądrowana i łupiona przez bandy z Kotła Bałkańskiego, Ukraina przypomina obecnie dawne Dzikie Pola, na których niewielkie osiedla próbują wytrwać i prosperować mimo ciągłych napaści, radioaktywnego skażenia terenu i nikłych możliwości rządu. Kraj zsuwa się powoli w otchłań anarchii, a rząd rozpaczliwie próbuje zwolnić ten proces.

Ustrój i podział administracyjny

„Chwilowo zawieszona" demokracja przedstawicielska – państwem kieruje Komitet Tymczasowy powstały jeszcze podczas Wojny z Obcymi. Na terenie kraju wyznaczono kilka Terenów Wydzielonych, w których obowiązuje permanentny stan wojenny – należy do nich na przykład opustoszały Symferopol i cała granica z Kotłem Bałkańskim.

Prawo

Drakońskie. Narkotyki – od środków psychoaktywnych po narkotyki bojowe – są zakazane, a ich posiadanie i rozpowszechnianie surowo karane. Posiadanie cybernetyki jest dozwolone pod warunkiem zarejestrowania wszczepów, zakazane są implanty bojowe. Posiadanie broni krótkiej wymaga zezwolenia, które w praktyce jest nie do uzyskania. Złamanie prawa grozi surowymi karami, do których należą ciężkie roboty (oraz ich wariant – Korpus Karny stacjonujący na granicy z Kotłem) oraz kara śmierci.

Ukraińska milicja działa w zasadzie wyłącznie w miastach, a i to nie wszędzie. Jest też doszczętnie skorumpowana (słabość gospodarcza Ukrainy powoduje, że w obiegu pozostaje tam gotówka, co czyni przekupstwa o niebo łatwiejszymi). Poza miastami panuje prawo pięści. Milicjanci są tego świadomi – jeśli zbłąkany patrol znajdzie się gdzieś w dziczy, z pewnością nie będzie sprawiał kłopotów napotkanym posiadaczom dowolnej broni.

Biokonstrukty, SI i neozwierzęta nie mają żadnych praw, a zezwolenie na ich posiadanie jest dość trudne do uzyskania (czyli kosztowne).

Prawo rodzinne konserwatywne.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 600 tys. km^2.
Państwa ościenne: Odrodzona Rzeczpospolita Polska, Federacja Rosyjska, Kocioł Bałkański.

Ludność: około 90 mln.
Skład etniczny: Ukraińcy (80 proc.), Rosjanie (14 proc.), inni (6 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (31 proc.), Ukraiński Autokefaliczny Kościół Prawosławny (14 proc.), Kościół Ruski (10 proc.), islam (2 proc.), inne (3 proc.), ateiści (40 proc.).
Język urzędowy: ukraiński. Powszechnie używany także rosyjski.
Stolica: Kijów.
Główne miasta: Lwów, Charków, Dniepropietrowsk, Odessa, Sewastopol, Użhorod.
Standard życia: średni do niskiego.
Waluta: 1 hrywna = 0,00066 euro = 0,00165 zł. Hrywny występują zarówno w formie elektronicznej, jak i jako polimerowe banknoty.
Przemysł i usługi: rolnictwo, przemysł ciężki – górnictwo, przemysł maszynowy.

Historia

W 2017 r. Federacja Rosyjska złożyła ukraińskim władzom propozycję zacieśnienia stosunków – wspólną politykę międzynarodową, wprowadzenie rubla jako waluty i oddanie Rosji Krymu. Po odrzuceniu oferty Ukrainę od interwencji Federacji uratowała tylko Wojna z Obcymi. Ukraina zniosła ten okres raczej ciężko – lądowanie w Kijowie pochłonęło kilka tysięcy ofiar i spowodowało ogromne straty materialne, zaś rajdy Wroga na enklawy rolnicze wymusiły wprowadzenie racjonowania żywności. Później nie było lepiej – Lata Chaosu to ciągłe walki z oddziałami nadgranicznych rosyjskich mafiozów z jednej strony, a z muzułmańskimi fanatykami i zwykłymi bandytami z Kotła Bałkańskiego z drugiej.

Wieczne problemy wewnętrzne i płonąca granica z Kotłem spowodowały zatrzymanie władzy przez wojskowych – Ukraina jest jedynym w tej chwili państwem świata, gdzie władzę w dalszym ciągu sprawują struktury utworzone w czasie Wojny z Obcymi.

Stosunki międzynarodowe

Niezbyt dobre. Ukraina stara się opierać żądaniom Federacji Rosyjskiej (czy raczej sąsiadujących z Ukrainą watażków) oraz uszczelnić granicę z Kotłem Bałkańskim. Utrzymuje dobre stosunki z Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską, starając się prowadzić normalny handel zarówno towarami w rodzaju żywności, energii czy materiałów budowlanych, jak i bronią.

Słowacja

Słowacja jest państwem w bardzo poważnych kłopotach. Siły rządowe kontrolują jedynie Bratysławę, Koszyce oraz kilka enklaw produkcyjnych, zaś po terenie kraju swobodnie grasują uzbrojeni bandyci, rabujący każdego, kto nie potrafi się obronić. Rząd z przyczyn ideologicznych nie korzysta z ofert pomocy wysuwanych przez Unię Europejską i przedstawicieli Korpusu Mediatorów wciąż obecnych na terenie kraju. Jeżeli stanowisko rządu nie ulegnie zmianie, Słowacja może wkrótce stać się przedłużeniem Kotła Bałkańskiego.

Ustrój i podział administracyjny

Teoretycznie demokracja przedstawicielska, w praktyce – niekontrolowany przez nikogo „stan wyjątkowy". Słowacja podzielona jest na trzy obszary administracyjne – bratysławski (w dolinie Dunaju), koszycki i tatrzański.

Prawo

Dziwaczna mieszanina legislacji zbliżonej do europejskiej z poprawkami dodawanymi naprędce przez nacjonalistów – prawo równocześnie zakazuje wszelkich modyfikacji genetycznych na ludziach i wprowadza ulgi podatkowe dla firm bioinżynieryjnych. Instalowanie cybernetyki innej niż protetyczna jest surowo zakazane, ale posiadanie wszczepów dowolnego rodzaju nie jest obwarowane ograniczeniami. Na fali nacjonalistycznego i ksenofobicznego przewrotu pozbawiono SI i neozwierzęta wszelkich praw, a także zdelegalizowano używki (próbowano nawet wprowadzić prohibicję).

Prawo jest praktycznie martwe.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 48 tys. km^2.
Państwa ościenne: Odrodzona Rzeczpospolita Polska, Unia Europejska, Ukraina, Kocioł Bałkański.
Ludność: około 5,5 mln.
Skład etniczny: Słowacy (86 proc.), Romowie (2 proc.). osoby o wymieszanej spuściznie genetycznej, nieidentyfikujący się z żadną narodowością, głównie ludność napływowa z obszaru Kotła Bałkańskiego (12 proc.).
Relige: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (47 proc.), islam (13 proc.), drobne sekty (3 proc.), ateiści (37 proc.).
Język urzędowy: słowacki.

Stolica: Bratysława.
Największe miasta: Koszyce.
Standard życia: średni do niskiego.
Waluta: 1 korona słowacka = 0,0031 euro = 0,0077 zł.
Przemysł i usługi: rolnictwo, turystyka, górnictwo, przemysł przetwórczy.

Historia

Wojna z Obcymi zastała Słowację w trakcie procesu dostosowywania się do wymagań Unii Europejskiej. Chaos wywołany pojawieniem się Wroga nie został skutecznie opanowany, wdrożenie zaleceń Rady Administracyjnej ONZ na Słowacji zakończyło się porażką. Plany realizacji Doktryny Skupienia przewidywały przesiedlenie większości ludności do Wiednia i pozostawienie na terytorium Słowacji wyłącznie enklaw produkcyjnych. Masowe protesty wymogły zmianę tych założeń i wprowadziły ogromne zamieszanie. Ponad połowa populacji Słowacji pozostała w małych miasteczkach i górskich wsiach, zamiast przenieść się do chronionych przez Armię Terrańską enklaw i miast. Znaczna część tych osiedli została zniszczona przez Obcych.

Odbudowa po wojnie, zalew uciekających przed muzułmanami emigrantów i sąsiedztwo Kotła Bałkańskiego od południa spowodowały znaczące przedłużenie okresu Lat Chaosu oraz wieloletnie zaangażowanie Korpusu Mediatorów na terenie Słowacji. Pod nadzorem międzynarodowym oraz dzięki hojnym pożyczkom rząd zaczął stabilizować kraj, nie zważając na głosy ekstremistycznych kół narodowościowych krzyczących o Nowym Światowym Porządku. Ignorowanie protestów okazało się błędem, gdy nacjonaliści przejęli władzę w krwawym zamachu stanu, wprowadzając na terenie całego kraju stan wyjątkowy i odbierając dotychczasowym notablom władzę (w kilku przypadkach razem z życiem). Triumf nowego rządu nie trwał jednak długo – najemnicy z Kotła Bałkańskiego służący nacjonalistom za zbrojne ramię podczas przewrotu nie dali się wyrzucić ze Słowacji, a po zaprzestaniu wypłat ich oddziały przekształciły się w bandy zajmujące się porwaniami dla okupu i napadami.

Stosunki międzynarodowe

Złe. Wszyscy sąsiedzi patrzą z niepokojem na słowacki chaos, obawiając się jego rozszerzenia na swoje terytorium.

Związek Skandynawski (Skandinavisk Sammankoppling)

Związek Skandynawski formalnie powstał w 2028 r. – państwa nordyckie zniechęcone marginalizacją ich roli w Europie przyciągnęły Finlandię i Estonię i związały się z nimi. Mimo niewielkiej populacji (25 mln) Związek Skandynawski odgrywa ważną rolę na europejskiej scenie politycznej i gospodarczej – jest głównym odkrywcą i producentem nowych technologii. Rozwija swój ekonomiczny potencjał, starając się jednocześnie ocalić nordyckie geny. Dzięki rządowemu programowi ludność tzw. aryjska utrzymuje stały udział w populacji.

Charakterystyczną cechą Skandynawii jest niezwykle niska przestępczość. Jest to zasługą nie tylko powszechnie stosowanych systemów zdalnego nadzoru i sprawnej policji, ale przede wszystkim mentalności mieszkańców – ludzi z natury spokojnych i chętnych do współpracy z organami ścigania.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja bezpośrednia. Związek Skandynawski stanowi ścisłą federację stanów, których podział pokrywa się z wcześniejszymi granicami Szwecji, Danii, Finlandii, Islandii, Estonii, Norwegii oraz oddzielnie Grenlandii.

Prawo

Standardowe, oparte na tradycji francuskiej. Ograniczone prawa dla Sztucznych Inteligencji i neozwierząt, zakaz tworzenia i posiadania biokonstruktów opartych na ludzkim DNA.

Oprócz heteroseksualnych, monogamicznych małżeństw możliwe jest zawieranie umów partnerskich (mono- i poligamicznych, homo- i heteroseksualnych).

Legalnie dostępna jest wyłacznie myśliwska broń długa oraz sportowa broń krótka, jednak w obu przypadkach musi być ona wyposażona w guncam oraz transponder blokujący możliwość skorzystania z niej na terenie miasta (w przypadku broni sportowej korzystanie z niej jest możliwe wyłącznie na strzelnicy).

Używki są legalne, ale dostępne tylko na receptę.

Cywilna cybernetyka jest szeroko stosowana, ale osoby z dużą liczbą modyfikacji muszą zgłaszać się na wizyty kontrolne u psychologa raz do roku (raz na trzy miesiące w przypadku pełnych konwersji).

ZS zabrania hodowli zwierzat w celach spożywczych (choć półlegalnie sprowadza z Polski szynkę i gęsie wątróbki).

Dane statystyczne

Powierzchnia: 3182 tys. km^2, w tym Grenlandia 1970 tys. km^2.
Państwa ościenne: Federacja Rosyjska, Unia Europejska i Republika Nadbałtycka.

Ludność: 25,1 mln, w tym 2 proc. neozwierząt i SI.
Skład etniczny: Skandynawowie (48 proc.), Murzyni i ludy południowo-azjatyckie, w większości imigranci z Afryki Północnej i Środkowej, Bliskiego Wschodu, Pakistanu, Indii (32 proc.), Ugrofinowie i Lapończycy (17 proc.), inne (3 proc.).
Religie: islam (21 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (11 proc.), chrześcijańskie (głównie protestanckie) kosciołу narodowe (8 proc.), buddyzm (8 proc.), hinduizm (7 proc.), animizm i inne religie (5 proc.), ateiści (40 proc.).
Języki urzędowe: skandynawski (uproszczona wersja szwedzkiego z elementami fińskiego, duńskiego, estońskiego i islandzkiego), ale w każdym z krajów członkowskich obowiązuje język narodowy. W północnych prowincjach Finlandii, Norwegii oraz na Grenlandii urzędowo używane są lokalne języki lapońskie (w ramach autonomii tamtejszych ludów).
Stolica: Sztokholm.
Największe miasta: Kopenhaga, Oslo, Helsinki, Tallin, Goteborg.
Standard życia: bardzo wysoki.
Waluta: 1 kronmarka = 2,5 euro = 6,25 zł.
Przemysł i usługi: technologie IT i systemy eksperckie głównie przeznaczone dla instytucji i firm badawczych (fizyka, chemia, biologia).

ZS sprzedaje wyniki badań w różnych dziedzinach nauki, oferuje również czas w swoich laboratoriach – porównywalnych z obiektami w Unii Wschodnioazjatyckiej. Blisko 20 proc. wszystkich zatrudnionych w Skandynawii pracuje w różnego rodzaju instytucjach badawczych lub ich jednostkach pomocniczych.

Skandynawia znana jest również z produktów inżynierii genetycznej – modyfikacji organizmu człowieka, roślin oraz zwierząt (w ostatnim przypadku – głównie neozwierząt oraz *designer pets*).

Znaczącym sektorem zatrudniającym kolejne 20 proc. siły roboczej jest przemysł zbrojeniowy. Skandynawskie systemy kierowania ogniem i profesjonalne systemy wspomagające dowodzenie należą do najlepszych na świecie.

Historia

Już na początku wieku kraje skandynawskie należące do UE sygnalizowały niezadowolenie z marginalnej roli w jednoczącej się Europie oraz niechęć wobec potęg gospodarczych: Niemiec, Wielkiej Brytanii i Francji. Na fali Wielkich Niepokojów Społecznych wyklarował się zwarty ruch obywatelski, który w drodze referendum wywalczył prawo do secesji i stworzył zalążek przyszłej sceny politycznej oraz systemu gospodarczego Skandynawii.

System polityczny ZS oparty został na myśli XX-wiecznego ekonomisty Wolfganga Friedkena, który zaproponował połączenie wolnego rynku z nowym podziałem dóbr wypracowanych przez kapitalistyczne przedsiębiorstwa.

Związek Skandynawski objął wszystkie kraje zamieszkane przez Nordyków i Ugrofinów. Borykały się one ze znacznym odsetkiem imigrantów z różnych krajów, ale ten napływ uratował Skandynawię przed wyludnieniem. Wśród aktywistów-secesjonistów w latach 20. dominowali właśnie potomkowie imigrantów w drugim lub trzecim pokoleniu.

Znaczenie skrajnych ruchów rasistowskich i konserwatywnych ujawniło się dzięki przeforsowaniu (w ramach publicznego głosowania) wprowadzenia Programu Ocalenia Narodu Nordyckiego. Jest on skrzyżowaniem eugeniki z socjalnym systemem wspierania rodzin wielodzietnych wśród tzw. Aryjczyków. Mimo znacznych wydatków publicznych na ten program, odsetek Aryjczyków w populacji Skandynawii nie wzrósł znacząco i utrzymuje się poniżej 50 proc.

Nie ma określonej stopy podatkowej – scentralizowany system ekspercki ministerstwa gospodarki ocenia korzyści czerpane z danej firmy przez gospodarkę i obciąża ją podatkiem dochodowym od 2 do 50 proc. Na podobnych zasadach wyliczany jest podatek od osób fizycznych. Większość innych podatków została zniesiona. Dzięki tego rodzaju reformom gospodarka Skandynawii dość szybko wyspecjalizowała się w dziedzinach umożliwiających zdobywanie zagranicznych rynków.

Zatrudnionych pozostaje około 20 proc. zdolnych do pracy. I zatrudnieni, i bezrobotni żyją na wysokim poziomie, z odpowiednim – choć opłacanym indywidualnie – systemem socjalnym (edukacja, opieka zdrowotna, bezpieczeństwo).

Stosunki międzynarodowe

Poprawne z wiekszością krajów poza Wielkim Kalifatem Arabskim i Chinami – pierwszy jest izolowany, a drugi izoluje się od społecznosci międzynarodowej. Bardzo dobre stosunki z Polską (dzięki wymianie gospodarczej, bliskości terytorialnej, wspólnej antyunijnej polityce w niektórych kwestiach itp.) oraz Republiką Nadbałtycką, która zabiega o przyjęcie do grona członków Związku Skandynawskiego.

Federacja Ameryki Północnej
(North American Federation – NAF)

NAF jest ledwie cieniem potężnej Ameryki XX wieku. Tarcia wewnętrzne osłabiły ten wielki kraj na początku nowego tysiąclecia, a szok najazdu Obcych rzucił go na kolana. Ogromna Federacja, która wiązała nadzieje z wyjściem w kosmos, straciła mit zdobywcy przestrzeni i wraz z nim – ducha jedności. Wojna z Obcymi spowodowała faktyczną bałkanizację kraju – miasta tworzą „mini-państwa", obszary złożone z aglomeracji i zaopatrujących je enklaw. Lata Chaosu były kroniką daremnych walk władz federalnych o odzyskanie kontroli nad praktycznie niezależnymi państwami-miastami nowej Ameryki. W chwili obecnej NAF to mozaika nominalnie tylko współpracujących państewek, często drastycznie różniących się polityką wewnętrzną. Zdecydowanie największą siłą Ameryki są korporacje, kwitnące wobec braku silnego państwa, które mogłoby powstrzymać ich ekspansję.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja reprezentacyjna w stanie rozkładu. W skład Federacji wchodzą następujące stany: Kanada, Quebec, Unia Nowej Anglii, Skonfederowane Stany Południa, Federacja Południowego Wschodu, Federacja Wielkich Jezior, Christiania, Teksas, Unia Pacyfiku, Meksyk Północny i Meksyk Południowy. Regiony autonomiczne to Autonomiczny Kraj Ludów Północy w Kanadzie (Eskimosi) i Autonomiczny Kraj Ludów Ameryki w Unii Pacyfiku. Hawaje i wyspy Pacyfiku należące w XX wieku do USA zostały włączone do Unii Pacyfiku. Puerto Rico oraz wyspy podległe i stowarzyszone z USA są częścią Skonfederowanych Stanów Południa.

Ustrój w poszczególnych stanach zależy od regionu – od demokracji liberalnej (Quebec), przez teokrację (Christiania), do komunizmu korporacyjnego (Meksyk Południowy). Nad polityką wewnętrzną i zewnętrzną czuwa Rada Federacji, w której zasiadają członkowie o równych prawach, po jednym z każdego stanu federacji. Reprezentuje ją pierwszy sekretarz wybierany spośród członków Rady. Działania Rady Federacji wspomaga armia biurokratów w Departamencie Stanu i instytucjach rządowych poszczególnych stanów.

Faktycznie rozdrobnienie NAF jest większe, niż wynika to z podziału na stany, gdyż w kilku z nich (Christiania, Skonfederowane Stany Południa, Teksas, Kanada, Meksyk Południowy) władze federacyjne ani stanowe nie kontrolują wszystkich prowincji. Lokalni przywódcy zwiększają jeszcze chaos w państwie i niespójność NAF.

Prawo

Zależne od stanu, ale wszędzie widać bardzo silny wpływ korporacji. Prawo o własności intelektualnej praktycznie wyeliminowało pojęcie dozwolonego użytku osobistego, przepisy antytrustowe nie istnieją lub nie są egzekwowane, a ochrona danych osobowych jest zapewniana tylko pracownikom korporacji; osób prywatnych nie obejmuje.

Z uwagi na terroryzm islamski (detonacja głowicy jądrowej w Waszyngtonie w 2024 r.) prawna ochrona prywatności praktycznie nie istnieje, a prawo do posiadania broni zostało zniesione we wszystkich stanach z wyjątkiem Teksasu i Christianii.

Prawo rodzinne mocno zróżnicowane – np. Unia Pacyfiku i Unia Nowej Anglii stosują rozwiązania podobne do tych w Unii Europejskiej (legalne małżeństwa homoseksualne i kontrakty małżeńskie), a w Christianii i Teksasie przepisy są bardzo konserwatywne.

Amerykańska część Internetu jest kontrolowana przez dwie firmy – AEWA i IMI – bowiem prawo Federacji uznaje dostęp do Internetu za „usługę informacyjną", a nie „usługę telekomunikacyjną". Sztuczne Inteligencje mają ograniczone prawa obywatelskie (tak samo jak neozwierzęta i produkty inżynierii genetycznej), ich prawnym opiekunem może być osoba będąca ich właścicielem albo firma. Na terenie NAF nie mogą przebywać „wolne" Sztuczne Inteligencje – nie mają one prawa do posiadania pieniędzy ani przedmiotów. SI, która zamieszkuje system komputerowy bez zgody jego właściciela (na przykład po ucieczce z megakorporacji), popełnia cyberprzestępstwo karane skasowaniem. Elementy SI często są patentowane i chronione przez korporacje jako własność intelektualna.

Na masową skalę wszczepiane są czipy identyfikacyjne – procedura implantacji podskórnego odpowiednika karty IB jest przeprowadzana w dwunastym roku życia obywatela, czyli w momencie osiągnięcia pełnoletności. Implanty bioniczne podlegają ścisłej kontroli prawnej, ale z egzekucją w różnych stanach bywa różnie.

Wszystkie próby lobbingu na rzecz legalizacji narkotyków spaliły na panewce – na terenie NAF jedynymi legalnymi używkami nadal są wyłącznie tytoń i alkohol.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 21,3 mln km^2.
Państwa ościenne: Liga Łacińska.
Ludność: około 690 mln, w tym około 7 proc. osób z podwójnym obywatelstwem (NAF oraz megakorporacyjnym) oraz około 1 proc. neozwierząt, SI i biokonstruktów.
Skład etniczny: biali (27 proc.), Murzyni (25 proc.), Latynosi (28 proc.), Indianie (8 proc.), inni (12 proc.). Ostania kategoria obejmuje, podobnie jak w UE, imigrantów oraz osoby o wymieszanej spuściźnie genetycznej, w przypadku których dokładne określenie rasy jest niemożliwe.
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (26 proc.), Kościół Świętych Dnia Ostatniego – Mormoni obecni w całej NAF, ale skoncentrowani w Christianii (21 proc.), różne formy animizmu i sekt chrześcijańskich (21 proc.), Prawowity Kościół (19 proc.), buddyzm (3 proc.), islam (2 proc.), niewierzący (7 proc.), inne (1 proc.).
Języki urzędowe: angielski, w zależności od stanu także hiszpański i japoński.
Stolica: Nowy Jork w Aglomeracji Wschodniego Wybrzeża.
Główne miasta: Aglomeracja Wschodniego Wybrzeża, Aglomeracja Zachodniego Wybrzeża, Seattle, Anchorage, Vancouver, Nowy Meksyk, Montreal.
Standard życia: zależnie od terytorium, przeciętnie średni.
Waluta: 1 dolar amerykański [USD] = 0,3 euro = 0,75 zł.
Przemysł i usługi: przemysł ciężki, górnictwo (przeważnie odkrywkowe) i wydobycie ropy naftowej, przemysł zbrojeniowy, informatyczny i lekki. Najlepiej rozwiniętą częścią NAF jest Unia Pacyfiku, gdzie znajdują się najważniejsze i najnowocześniejsze fabryki przemysłu cybernetycznego, zbrojeniowego i farmaceutycznego. W Federacji Wielkich Jezior króluje przemysł motoryzacyjny i maszynowy, a w Unii Nowej Anglii i Quebec – usługi informatyczne (programowanie, usługi internetowe, serwis sieciowy) oraz górnictwo.

Historia

Deklaracja Powstania Federacji została podpisana w 2010 r. przez prezydentów USA, Meksyku oraz premiera Kanady. Na początku XXI wieku Federacja stała się areną „cichej wojny domowej" – walk pomiędzy siłami rządowymi i milicjami nieuznającymi zwierzchnictwa federalnego.

W okres Wojny z Obcymi NAF weszła podzielona wewnętrznie (choć nie terytorialnie), szarpana nieufnością i tarciami społecznymi. Kiedy nasilenie ataków Obcych wymusiło przesiedlanie ludności do miast, pierwsze na świecie miasta podzielone na strefy pojawiły się właśnie w Federacji, tak samo jak pierwsze enklawy produkcyjne. Podczas Lat Chaosu praktycznie zanikła osłabiona wcześniej federalna kontrola nad państwem. Obecnie NAF stanowi luźne zbiorowisko de facto odrębnych organizmów politycznych. Wszelkie próby scalenia Federacji w spójne państwo przypominające USA XX wieku nie powiodły się.

Chociaż NAF dysponuje jedną, federalną armią, wielokrotnie dochodziło do konfliktów zbrojnych pomiędzy poszczególnymi stanami (Christianią i Unią Pacyfiku, Teksasem i Meksykiem Północnym) – walczyli ochotnicy werbowani do grup paramilitarnych.

Stosunki międzynarodowe

Federacja jako całość utrzymuje poprawne relacje z resztą świata, ale stroną we wszelkich negocjacjach międzynarodowych są władze stanowe.

Liga Łacińska (Liga Latina)

Liga Łacińska jest krajem o ogromnym potencjale, zaplątanym w trudny i wyczerpujący konflikt z Brazylią. Wojna pożera zasoby i wyczerpuje gospodarkę – to niegdyś wiodące państwo regionu zaczyna zdradzać objawy załamania ekonomicznego. Rząd jednak zdaje się nie zauważać problemów wewnętrznych i zewnętrznych, czego efektem są gwałtownie pogarszające się nastroje w kraju – elity intelektualne wyjeżdżają za granicę lub pogrążają się w dekadencji, zaś ludność zaczyna się burzyć.

W północnej części Ligi aktywne są partyzantki Indian i grup ekstremistów, które regularnie ścierają się z siłami bezpieczeństwa wewnętrznego.

Ustrój i podział administracyjny

Unia gospodarcza i polityczna krajów Ameryki Południowej i Środkowej: Gujany, Wenezueli, Panamy, Kolumbii, Ekwadoru, Peru, Boliwii, Paragwaju, Chile, Urugwaju i Argentyny. Liga jest państwem demokratycznym o dwuszczeblowym parlamencie wybieranym w wyborach powszechnych (z wykorzystaniem Sieci). Izby niższe (określane różnymi nazwami w zależności od prowincji) są wybierane lokalnie i kierują głównie polityką wewnętrzną (zatwierdzając ustawy izby wyższej). Senat jest wybierany powszechnie w całej unii, kieruje polityką Ligi oraz koordynuje współpracę pomiędzy prowincjami. Rząd to gabinet specjalistów nominowanych przez Senat i zaprzysiężonych we wszystkich parlamentach. Od 2040 r. stanowiska wiceministrów i sekretarzy stanu mogą zajmować Sztuczne Inteligencje, pod warunkiem, że ich twórcy są obywatelami Ligi.

Prawo

Prawo podporządkowane jest dwóm typom instytucji: korporacjom i wielkim związkom zawodowym. Osłony socjalne obejmują raczej zwalnianych członków związków w wielkich korporacjach niż bezdomnych i bezrobotnych.

W dziedzinie gospodarki regulacje liberalne – wewnątrz kraju nie ma barier handlowych, panuje pełna swoboda przemieszczania ludzi i kapitału. Prawo gwarantuje wolność słowa, jednak z uwagi na znaczący wpływ kościołów chrześcijańskich na politykę istnieje pozaprawna cenzura.

Prawo rodzinne konserwatywne, chociaż pary homoseksualne mają możliwość zawierania umów partnerskich na czas do 10 lat (potem konieczne jest ich odnowienie).

Obywatele mają prawo do obrony własnej przy użyciu broni krótkiej. Cyborgizacja jest dozwolona w granicach protetyki medycznej (podobnie jak w Odrodzonej Rzeczpospolitej Polskiej).

Sztuczne Inteligencje są prawnie zrównane z ludźmi i mogą uzyskać obywatelstwo Ligi. Neozwierzęta i samoświadome produkty inżynierii genetycznej obejmuje ograniczone prawo chroniące je przed wyzyskiwaniem i okrutnym traktowaniem, ale muszą mieć właściciela.

Dopuszczony jest obrót wszystkimi rodzajami narkotyków rekreacyjnych.

Dane statystyczne

Powierzchnia: 9,3 mln km^2.
Państwa ościenne: Brazylia i Kostaryka.
Ludność: 350 mln.
Skład etniczny: Latynosi (51 proc.), biali (34 proc.), Indianie i Metysi (11 proc.), inni (4 proc.), SI (poniżej 0,1 proc.).
Religie: narodowy kościół katolicki (47 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (12 proc.), inne odłamy chrześcijaństwa (3 proc.), islam (6 proc.), inne religie (19 proc.), ateiści (13 proc.).

Języki urzędowe: hiszpański, w Gujanie także angielski, holenderski i francuski.
Stolica: Esperanza.
Główne miasta: Buenos Aires, Santiago, Bahia Blanca, Lima, Caracas.
Standard życia: średni.
Waluta: 1 boliwar = 0,8 euro = 2 zł.
Przemysł i usługi: Liga Łacińska jest światowym potentatem w produkcji narkotyków oraz chemii medycznej. Masowo wytwarzane tanie protezy cybernetyczne są sprzedawane na całym globie. Jedną z najważniejszych grup produktów eksportowych jest żywność z farm morskich oraz plantacji sojowych i hydroponicznych. Hodowla bydła rzeźnego jest formalnie zakazana, lecz wyroby z mięsa zwierzęcego można kupić w Paragwaju.

Historia

Liga powstała spontanicznie w Okresie Odbudowy. Założycielami (dziś dożywotnimi senatorami) było pięciu oficerów Armii Terrańskiej przywracających porządek w Południowej Ameryce: gen. Jack Spiro, gen. Francois Dorac, adm. David Whitaker, płk Ernesto Salazardez i komendant Garcia Mudeiro. Stolicę Esperanzę wybudowano na Równinie Paragwajskiej w latach 2030-33 – by uniknąć rywalizacji krajów unii (Paragwaj był i pozostaje najsłabiej rozwiniętym krajem Ligi). W 2033 r. Brazylia odłączyła się od Ligi. Przyczyną secesji były zadrażnienia na tle podziału wpływów z Renty Ekologicznej.

Stosunki międzynarodowe

Nie najlepsze. Liga Łacińska nie nawiązała do tej pory poprawnych stosunków z NAF, zaś wojna z Brazylią nie wpływa dobrze na obraz kraju za granicą.

Brazylia (Brasil)

Brazylia jest dość sprawnym gospodarczo państwem uwikłanym w zasobożerną i trudną, jeśli nie niemożliwą do wygrania wojnę. Kraj ma ogromne możliwości i mógłby śmiało konkurować z Ligą Łacińską o prymat w Ameryce Południowej, lecz ambicje te powstrzymuje obecny poziom wydatków na armię. Zakończenie konfliktu nie wydaje się bliskie – Brazylia nie ma zamiaru zrezygnować z żądań (ogromne odszkodowanie od Ligi i odstąpienie części terytorium), zaś Liga widzi wojnę jako sposób na przyłączenie Brazylii z powrotem do siebie. Sytuację komplikuje groźba użycia przez Brazylię broni atomowej.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja przedstawicielska. Granice państwa różnią się jedynie nieznacznie od tych sprzed Wojny.

Prawo

Standardowe, oparte na tradycji europejskiej.

Swobodny dostęp do cybernetyki protetycznej, zakaz posiadania wszczepów znacznie zmieniających możliwości organizmu (np. dodatkowych organów). Ściśle regulowane jest używanie organizmów geninżynierowanych (zwłaszcza mikroorganizmów i roślin) z uwagi na ryzyko naruszenia równowagi ekologicznej dżungli.

Uznawane są prawa SI wyłącznie będących obywatelami innych państw lub korporacji; lokalnie tworzone SI traktowane są jak oprogramowanie. Neozwierzęta nie mają praw – muszą mieć właściciela posiadającego licencję na użytkowanie organizmów geninżynierowanych.

W Brazylii legalne są niektóre narkotyki rozrywkowe, między innymi marihuana oraz wiele produktów lokalnych.

Prawo rodzinne dość liberalne, dopuszcza monogamiczne małżeństwa dowolnych płci (na czas nieokreślony), a oprócz nich czasowe kontrakty partnerskie, także równoległe.

Kara ciężkiego więzienia za wypalanie lub niszczenie roślinności dżungli.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 8 mln km^2.
Państwa ościenne: Liga Łacińska.
Ludność: około 200 mln.
Skład etniczny: biali (48 proc.), Latynosi (31 proc.), Murzyni (26 proc.), inni (5 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (32 proc.), kościół narodowy (21 proc.), islam (1 proc.), inne religie i sekty (19 proc.), ateiści (27 proc.).
Język urzędowy: portugalski.
Stolica: Brasilia.
Główne miasta: Rio de Janeiro, Sao Paulo, Porto Alegre, Salvador, Recife, Fortaleza, Sao Luis, Belem, Rio Branco. Położone w interiorze miasto Manaus zostało ewakuowane w 2043 r.

Standard życia: średni.
Waluta: 1 real = 0,75 euro = 1,87 zł.
Przemysł i usługi: rolnictwo (szczególnie uprawy kawy), wytwarzanie i przetwarzanie żywności (światowy potentat w produkcji analogów mięsa), przemysł lekki. Znacząca część dochodów państwa pochodzi z Renty Ekologicznej.

Historia

Brazylia zobaczyła szansę na niezależność i rozwój gospodarczy w Rencie Ekologicznej. W momencie jej wprowadzenia kraj był częścią Ligi Łacińskiej. Kiedy pierwsze wpływy z tytułu Renty pojawiły się w budżecie, parlament Brazylii zaczął protestować przeciw „niesprawiedliwemu" podziałowi pieniędzy, argumentując, że skoro większość dżungli znajduje się na terenie prowincji, to właśnie ona powinna otrzymać większość pieniędzy. Niesnaski eskalowały do końca 2033 roku, kiedy Brazylia z hukiem wyszła z Ligi Łacińskiej, zabierając ze sobą przychody z Renty Ekologicznej. Utrata „zielonych pieniędzy" spowodowała kilkuletni kryzys ekonomiczny w Lidze i dalsze ochłodzenie od początku niezbyt ciepłych stosunków dyplomatycznych.

W 2039 roku między Brazylią a Ligą Łacińską wybuchł konflikt nazwany Wojną Ekologiczną – Brazylia oskarżyła Ligę o zrzucanie herbicydów na amazońską dżunglę i odpowiedziała atakami lotniczymi na miasta Ligi. Po początkowym mocnym akcencie mało intensywna wojna toczyła się aż do 2043 roku, kiedy to w położonym w głębokim interiorze brazylijskim mieście Manaus wybuchła plaga zabójczej pleśni (nazwanej natychmiast „Pleśnią z Kosmosu"). Brazylia oskarżyła Ligę o użycie broni biologicznej i zagroziła odwetowym uderzeniem jądrowym. Liga odżegnała się od takich działań i wskazała jako sprawców korporację ACTG prowadzącą rekultywację i ponowne zalesianie niegdyś porośniętych dżunglą połaci Brazylii. Wojna Ligi i Brazylii nadal trwa.

Stosunki międzynarodowe

Mimo wojny z Ligą Łacińską poprawne stosunki z większością państw świata. Przeciągający się konflikt jest źródłem niezadowolenia ONZ, która rozważa wstrzymanie wypłacania Brazylii Renty Ekologicznej – oznaczałoby to krach gospodarczy.

NetNation

NetNation jest tworem jedynym w swoim rodzaju – państwem wirtualnym. Egzystuje na serwerach rozsianych po świecie i na orbicie, z głównym węzłem na wykupionej platformie wiertniczej w Zatoce Meksykańskiej. Obywatelstwem NN szczyci się śmietanka światowych użytkowników sieci – czołowi sieciowi artyści, hackerzy i Sztuczne Inteligencje. NN, jak sama głosi, walczy o wolność wymiany informacji oraz o tani, powszechny i nieograniczony dostęp do zasobów sieciowych. Takie cele stawiają ją w konflikcie z większością świata, jednak nietykalność NN zapewniają elitarne oddziały prawników i systemy obronne kierowane przez najlepsze na świecie systemy eksperckie.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja bezpośrednia. Każdy obywatel ma prawo głosu w NetCouncil, czyli parlamencie; może przekazać je wybranemu przedstawicielowi (pełnomocnictwo to można w dowolnym momencie odebrać – także podczas głosowania, jeżeli obywatelowi nie podoba się decyzja przedstawiciela i zareaguje w ciągu ustawowo zagwarantowanych 48 godzin od ogłoszenia decyzji przedstawicieli). Posiadacze pełnomocnictw są de facto (chociaż nie de iure) parlamentarzystami NN. NetCouncil mianuje również dyplomatów reprezentujących NetNation w kontaktach zagranicznych oraz urzędników agencji rządowych.

Prawo

Równe prawa dla ludzi i SI, ograniczone prawa dla neozwierząt (traktowanych jak niepełnoletni). Obywatelstwo przyznawane uznanym członkom społeczności sieciowej lub dostępne za odpowiednią (wygórowaną) opłatą. NetNation zapewnia ochronę prawną wszystkim swoim obywatelom – jako „państwo sieciowe" uważa wszelkie oskarżenia o bezprawne działania w sieci jako znajdujące się w jurysdykcji NN.

Prawo własności intelektualnej w NetNation stanowi niejako przeciwwagę dla ekstremalnie restrykcyjnych praw NAF – dozwolony użytek osobisty jest niezwykle szeroko definiowany. Próby przywłaszczania cudzego dorobku intelektualnego są karane bardzo surowo.

Dane statystyczne

Powierzchnia: nie dotyczy. NetNation jest państwem sieciowym, którego fizyczne komponenty (serwery itp.) znajdują się na stacjach orbitalnych i skonwertowanej platformie wiertniczej na wodach eksterytorialnych Zatoki Meksykańskiej.
Państwa ościenne: nie dotyczy.
Ludność: brak danych, ocenia się na około 2-3 mln homo sapiens i od 2 do 5 mln Sztucznych Inteligencji.
Skład etniczny: brak danych.
Religie: voudoun i inne formy animizmu (13 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (11 proc.), neopoganizm (7 proc.), buddyzm i inne religie orientalne (3 proc.), dyskordianizm (2 proc.), islam (1 proc.), inne (5 proc.), niewierzący (58 proc.).

Języki urzędowe: angielski, EDeranto i nettish – dialekt angielskiego nasycony m.in. naleciałościami technicznymi.
Stolica: za stolicę powszechnie uznaje się główny portal NetNation – wave.netnation.nn.
Główne miasta: platforma meksykańska InterNetional, osiedle orbitalne Turing na niskiej orbicie Ziemi, stacja orbitalna Backup w punkcie libracji L_3.
Standard życia: wysoki.
Waluta: 1 zorkmid = 1,5 euro = 3,75 zł.
Przemysł i usługi: uczenie systemów eksperckich i ich sprzedaż. Usługi finansowe, studia makroekonomiczne (korporacja NOBLES powstała w NetNation), usługi informatyczne, w szczególności zakładanie i testowanie systemów ochrony danych oraz wynajem przestrzeni dyskowej i mocy obliczeniowej. Pośrednictwo pracy dla wolnych SI. Tworzenie zaawansowanych systemów eksperckich.

Historia

NetNation powstało w 2012 r. z inicjatywy społeczności sieciowej i Electronic Frontier Foundation, na początku jako organizm rozproszony istniejący na serwerach na całym świecie. NN zbierało fundusze na wykupienie stałego terytorium, świadcząc rozmaite usługi sieciowe, analizy marketingowe, strategiczne i ekonomiczne. Zyski wystarczyły na starą platformę wiertniczą położoną na wodach eksterytorialnych w Zatoce Meksykańskiej, gdzie przeniesiono kluczowe urządzenia. Powiązana z NetNation korporacja NOBLES uzyskała w 2019 r. status eksterytorialnej megakorporacji. Rok później dzięki odpowiedniej kampanii medialnej, lobbingowi i zakulisowym naciskom ze strony NOBLES, NetNation zostało uznane za podmiot prawa międzynarodowego.

W czasie Wojny z Obcymi i Lat Chaosu NetNation borykało się z atakami piratów chcących splądrować platformę, co wymusiło zakup kilku niewielkich bojowych okrętów podwodnych.

Stosunki międzynarodowe

Kiepskie. NAF i UE praktycznie nie utrzymują stosunków dyplomatycznych z NN z uwagi na różnice w podejściu do kwestii prywatności w Sieci – NN sprzeciwia się próbom ograniczania dostępu do silnej kryptografii, anonimizerów oraz *data havens*. Wielki Kalifat Arabski oraz państwa o prawie opartym na naturalnym (w tym Odrodzona Rzeczpospolita Polska) bojkotują NN z powodu równouprawnienia ludzi i SI.

Większość korporacji także nie odnosi się do NN przychylnie. Przyczyną jest geneza NN i lansowane przezeń nonszalanckie podejście do kwestii własności intelektualnej. Szczególnie nieprzyjazne stosunki panują między IMI i NN.

Zauważyć należy, że mimo nieprzyjaznego, a często wrogiego nastawienia rządów, obywatele państw świata (zwłaszcza ci często korzystający z sieci) sympatyzują z NetNation i jej ideałami. Dostępne za darmo usługi przechowywania danych, przetwarzania rozproszonego, aplikacji sieciowych czy zwykłego szyfrowanego czatu wykorzystywane są przez wszystkich, którzy cenią swoją prywatność.

Wielki Kalifat Arabski
(Al-Halifatu Al-Islamija Al-Kabira)

Wielki Kalifat Arabski jest państwem powszechnie izolowanym. Mimo że Trzecia Wojna Światowa zakończyła się przeszło dwadzieścia lat temu, państwa świata nadal nie ufają przywódcom Kalifatu. U jego steru stoją imamowie pragnący „skupienia ludów Ziemi pod sztandarem Proroka".

Znaczna część mężczyzn w wieku poborowym zginęła lub została okaleczona na froncie Wielkiej Dżihad, zaś przemysł zniszczyły bombardowania strategiczne. Zdewastowany wojną kraj nie jest już zagrożeniem dla pokoju na świecie (czego by nie mówili wojskowi przywódcy Unii Europejskiej), zaś połączenie retoryki imamów z wszechobecną biedą powoduje, że narody Kalifatu zaczynają patrzeć na władze coraz mniej przychylnie.

Ustrój i podział administracyjny

Teokracja. Rządy sprawują duchowni muzułmańscy – mułłowie, a najwyższa władza należy do imama.

Kalifat podzielony jest na jednostki administracyjne tradycyjnie zwane sułtanatami: arabski (tereny Półwyspu Arabskiego oraz Syria, Jordan, Izrael, Irak, Arabia Saudyjska, Kuwejt, Emiraty Arabskie, Jemen i Oman), egipski (Egipt, Sudan, Etiopia, Libia, Czad i Republika Środkowoafrykańska), mauretański (Algieria, Maroko, Mauretania, Tunezja, Mali i Niger), iberyjski (Hiszpania i Portugalia) i irański (Iran, Afganistan i część Pakistanu).

Prawo

Szariat (prawo oparte na Koranie). Jakakolwiek cybernetyka jest nielegalna. Z używek dostępne są tylko tytoń i opium, alkohol zabroniony. Mężczyźni mogą posiadać dowolną broń (krótką lub długą – najpopularniejsza broń to Szabla Allaha, unowocześniona kopia kbk AK produkowana przez kilka fabryk na terenie Kalifatu) pod warunkiem zarejestrowania jej u lokalnego mułły. Służba wojskowa jest obowiązkowa. Osoby, które nie są muzułmanami, mogą mieszkać na terenie Kalifatu (w ramach podtrzymywania tradycji islamskiej tolerancji), ale płacą trzykrotnie wyższe podatki i nie mają prawa do noszenia broni. Nie dotyczy ich też

obowiązek (czy też zaszczyt) odbywania służby w Legionach Proroka. Jak nietrudno się domyślić, neozwierzęta oraz SI są całkowicie nielegalne i usuwane (czytaj – zabijane) w przypadku wykrycia ich obecności na terenie Kalifatu.

Wielożeństwo w Kalifacie jest dozwolone, a wręcz popierane przez państwo z uwagi na znaczny niedostatek mężczyzn w wieku produkcyjnym.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 19,2 mln km^2.
Państwa ościenne: Federacja Rosyjska, Unia Europejska, Indie, Wolna Afrykańska Federacja Równikowa, Republika Zatokowa.
Ludność: około 520 mln.
Skład etniczny: Arabowie (48 proc.), Murzyni – plemiona Hausa, Fulani, Joruba, Mande i inne (22 proc.), Hiszpanie (10 proc.), Portugalczycy (4 proc.), Persowie (5 proc.), Azerowie (4 proc.), inni – Berberzy, Maurowie, Tuaregowie, Kurdowie (12 proc.).
Religie: islam, głównie szyici (97 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (1,5 proc.), niewierzący (1 proc.), inne (0,5 proc.).
Język urzędowy: klasyczny arabski, w użyciu dialekty regionalne.
Stolica: Mekka-Dżidda.
Główne miasta: Kair, Algier, Madryt, Lizbona, Tamanrasset, N'djamena, Aleksandria, Teheran, Kuwejt, Bagdad, Amman, Trypolis, Bamako, Nouakchott, Rabat-Casablanca, Tangier, Niamey, Muscat, Chartum, Tunis.
Standard życia: niski.
Waluta: dinar jest walutą niewymienialną. W praktyce można wymienić dinary za pośrednictwem waluty Republiki Zatokowej – dinara rozliczeniowego – co daje dinarom Kalifatu kurs około 18:1 do euro.
Przemysł i usługi: przemysł wydobywczy (głównie ropa naftowa), przetwórstwo chemiczne, przemysł lekki, ciężki, zbrojeniowy. Wielki Kalifat Arabski jest producentem przestarzałej elektroniki pozbawionej architektury SHIELD oraz sprzętu wojskowego nieprzystosowanego do cybernetycznej obsługi.

Historia

Wielki Kalifat Arabski powstał w 2007 roku jako federacja, zaś rok później przekształcił się w niemal jednolite islamskie państwo wyznaniowe. Od samego początku przywódcy Kalifatu (wówczas jeszcze nazywanego Ligą Muzułmańską) nawoływali do zjednoczenia państw islamskich na całym świecie, ale mało kto traktował to poważnie – obawiano się co najwyżej terroryzmu islamskiego. Faktycznie nasilił się on po utworzeniu Kalifatu, ale mimo uciążliwości i często tysięcy ofiar nie stanowił przesadnego zagrożenia dla świata.

Sytuacja uległa diametralnej zmianie po zakończeniu Wojny z Obcymi. ONZ i Armia Terrańska zreformowały siły zbrojne Kalifatu, aby umożliwić im prowadzenie walki z Wrogiem. Kiedy jednak Obcy zostali wyparci z Ziemi, regimenty AT złożone z muzułmanów przekształciły się w Legiony Proroka i zaczęły przygotowania do utworzenia światowego kalifatu. Hasło do rozpoczęcia walki dał w 2023 r. Ahmed Ali zwany Ostatnim Imamem, którego przemówienie nawoływało muzułmanów całego świata do świętej wojny przeciw niewiernym. Większość muzułmanów posłuchała wezwania. Wszystkie państwa zamieszkane przez znaczący odsetek muzułmanów doświadczyły potężnych zamieszek na tle religijnym – ale był to dopiero początek. W 2024 r. zaczęła się Trzecia Wojna Światowa zwana też Wielką Dżihad.

Reszta jest historią – zajęcie przez Kalifat połowy Afryki, rzeź Iranu, wymiana jądrowa z Indiami, Ofensywa Wielkanocna. Po roku krwawych walk Wielki Kalifat Arabski obejmował połowę Afryki, Półwysep Iberyjski, cały Bliski Wschód i tereny sięgające aż do byłego Pakistanu. Rządzący imamowie mieli zamiar złamać podpisane z UE w 2025 r. zawieszenie broni natychmiast po odzyskaniu sił przez wyczerpaną armię, ale plany pokrzyżował im wybuch ogólnoświatowego chaosu zapoczątkowanego przez Rebelię Paryską. W rezultacie rozejm ten trwa do dziś.

Stosunki międzynarodowe

Praktycznie nieistniejące. Wielki Kalifat Arabski formalnie dalej znajduje się w stanie wojny z Unią Europejską, Indiami i Koalicją Wolnych Narodów Afryki. Nie uznaje granic Wolnej Afrykańskiej Federacji Równikowej, co prowadzi do częstych incydentów granicznych. Jedyne w tym regionie państwo, z którym Kalifat ma w miarę normalne stosunki, to Republika Zatokowa. Służy mu za okno na świat – to przez jej porty przechodzi większość skromnego handlu zagranicznego Kalifatu. Prócz Indonezji jedynym państwem, które oficjalnie utrzymuje stosunki ekonomiczne z Wielkim Kalifatem Arabskim, jest Odrodzona Rzeczpospolita Polska.

Wolna Afrykańska Federacja Równikowa
(Ekvatora Federacio Africano Libera – EFAL)

Wolna Afrykańska Federacja Równikowa to twór na kontynencie afrykańskim niezwykły – państwo stabilne, dość dostatnie i cywilizowane według zachodnich standardów. Stabilność EFAL zawdzięcza prawdopodobnie odrzuceniu starych, kolonialnych granic oraz umożliwieniu samostanowienia i samorządności każdemu z tworzących państwo plemion. Czynnikami stabilizującymi są też stałe zagrożenie ze strony Wielkiego Kalifatu Arabskiego i niebagatelny dochód z Renty Ekologicznej. Kilka kolejnych rządów

– na szczęście dla państwa – złożonych było z ludzi kompetentnych, zdolnych dostrzec, że jedyną drogą jest inwestowanie większości Renty w rozwój kraju. Dzięki temu EFAL cieszy się niebagatelnym wzrostem gospodarczym.

Ustrój i podział administracyjny

Republika federalna. Podstawowymi jednostkami administracyjnymi są okręgi utworzone z terenów tradycyjnie należących do lokalnego plemienia lub kilku grup etnicznych, które postanowiły podjąć ścisłą współpracę. Funkcję administracji państwowej na większości terytoriów pełnią szamani, którzy muszą zdać odpowiednie egzaminy przed radą szamanów.

EFAL obejmuje tereny następujących dawnych państw: Kongo (Kinszasa i Brazzaville), Gabon, Uganda, Kenia, Tanzania, Angola, Zambia, Gwinea Równikowa, część Mozambiku i Kamerunu.

Prawo

Mieszanina prawodawstwa wzorowanego na zachodnim i lokalnych tradycji. Powszechny dostęp do broni palnej dla niekaranych obywateli. Swobodny dostęp do cybernetyki, łącznie z bojową – choć tę trzeba rejestrować, a bycie zarejestrowanym użytkownikiem cybernetyki bojowej oznacza automatyczny przydział do wojska w wypadku wybuchu konfliktu zbrojnego. Stosunek prawa do narkotyków zależy od terytorium – na niektórych terenach posiadanie i używanie środków psychoaktywnych jest dozwolone tylko dla szamanów.

Prawo EFAL mocno ogranicza możliwość tworzenia Sztucznych Inteligencji, jednocześnie zrównując status już istniejących SI i ludzi. Neozwierzęta muszą mieć właściciela, choć mogą zyskać ograniczony status obywatelski (podobny do praw należnych niepełnoletnim) po pomyślnym przejściu testów sprawności umysłowej i wiedzy o społeczeństwie.

Dane statystyczne

Powierzchnia: 5600 tys. km^2.
Państwa ościenne: Republika Zatokowa, Wielki Kalifat Arabski, Koalicja Wolnych Narodów Afryki.
Ludność: około 210 mln.
Skład etniczny: Murzyni – plemiona Bantu, Kongo, Sangha, Kikuju i inne, w sumie około trzystu odrębnych plemion (91 proc.), Arabowie (3 proc.), biali (2 proc.), inni (4 proc.).
Religie: wierzenia rodzime – różne formy animizmu i chrześcijaństwa z wpływami wierzeń lokalnych (59 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (11 proc.), islam (5 proc.), inne (2 proc.), niewierzący (23 proc.).
Języki urzędowe: EDeranto, francuski, angielski (w użyciu także bantu, swahili i kilkadziesiąt języków lokalnych).
Stolica: Nairobi.
Główne miasta: Brazzaville, Kinshasa, Kisangani, Kananga, Kampala, Beira, Harare, Bulawayo, Lusaka, Lumumbashi, Luanda, Huambo, Libreville, Kigali, Mombasa, Dar-es-Salaam, Bukavu.
Standard życia: średni.
Waluta: 1 frank afrykański = 0,04 euro = 0,1 zł.
Przemysł i usługi: przemysł lekki, elektroniczny, informatyczny, kosmiczny, turystyka. Znaczna część finansów państwa pochodzi z Renty Ekologicznej.

Historia

Wolna Afrykańska Federacja Równikowa jest państwem stosunkowo młodym – powstała w 2032 roku wkrótce po wejściu w życie Manifestu Ekologicznego. Kiedy stało się jasne, że posiadanie na swoim terytorium lasu tropikalnego może być zyskowne, porośnięte dżunglą państwa tworzące EFAL oderwały się od Koalicji Wolnych Narodów Afryki. Dochód z Renty Ekologicznej pozwolił EFAL na transformację gospodarczą – od ciężkiego przemysłu i niezbyt efektywnego rolnictwa do gospodarki high-tech z bardzo wydajnym, nowoczesnym rolnictwem i rozwiniętym sektorem turystycznym. Transformacja ta jest na ukończeniu i wszystko wskazuje na to, że EFAL wkrótce stanie się drugą po Kalifacie Arabskim siłą w Afryce.

Stosunki międzynarodowe

Poprawne. Największym problemem EFAL jest gorąca granica z Wielkim Kalifatem Arabskim – zawieszenie broni pomiędzy państwami pozostaje w mocy, ale incydenty graniczne zdarzają się praktycznie non-stop. Kłopotliwe jest także sąsiedztwo Republiki Zatokowej, skąd cieknie do EFAL nieduży, ale stały strumyk uchodźców. Ciągłym, choć niezbyt intensywnym zagrożeniem pozostają bandy maruderów przenikające na terytorium EFAL z Koalicji Wolnych Narodów Afryki.

Republika Zatokowa (République de Baie)

Republika Zatokowa jest państwem satelickim Wielkiego Kalifatu Arabskiego i jednocześnie jego oknem na świat – za pośrednictwem portów Republiki odbywa się całość wymiany gospodarczej Kalifatu. Powoduje to, że Republiką szczególnie interesują się państwa uważające Kalifat za zagrożenie dla swojej suwerenności. Jeśli pominąć zadrażnienia pomiędzy państwami

składowymi Republiki, ścierające się nieustannie interesy wywiadów Unii Europejskiej, EFAL, Indii, korporacji z NAF i rozmaitych gałęzi rosyjskiej Organizacji, a także zdarzające się prawie co tydzień zamieszki na tle plemiennym, Republika Zatokowa jest nieciekawym, biednym państwem afrykańskim, jakby żywcem przeniesionym z XX wieku.

Ustrój i podział administracyjny

Teoretycznie republika, w praktyce konglomerat „republik bananowych". Republikę tworzą następujące państwa: Senegal, Gwinea, Sierra Leone, Liberia, Wybrzeże Kości Słoniowej, Ghana, Burkina Faso, Togo, Benin, Nigeria, Kamerun. Nad ustawodawstwem i administracją prawdziwą kontrolę trzymają oligokraci handlowi, a za ich pośrednictwem – Kalifat Arabski.

Prawo

Oparte na dawnym prawie kolonialnym.

Lekkie narkotyki rozrywkowe oraz alkohol są legalne, posiadanie broni krótkiej wymaga zezwolenia (którego uzyskanie bez odpowiedniego posmarowania trybików maszyny biurokratycznej jest w zasadzie niemożliwe).

Prawo praktycznie nie chroni obywateli przed tajną policją polityczną, która oficjalnie ma na celu „zwalczanie terroryzmu".

Dozwolone jest posiadanie cybernetyki, ale na terenie Republiki Zatokowej nie można jej montować, jeśli nie jest protetyczna.

Neozwierzęta traktowane są jak zwykłe zwierzęta, czyli nie mają praw, natomiast status prawny SI nie jest uregulowany.

Prawo rodzinne konserwatywne.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 2900 tys. km^2.
Państwa ościenne: Wielki Kalifat Arabski, Wolna Afrykańska Federacja Równikowa.
Ludność: około 350 mln.
Skład etniczny: Murzyni – plemiona Fulani, Joruba, Igbo, Akan, Mossi i inne, w sumie około stu plemion (89 proc.), Arabowie (6 proc.), biali (3 proc.), inni (4 proc.).
Religie: wierzenia rodzime – różne formy animizmu i chrześcijaństwa z wpływami religii lokalnych (51 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (19 proc.), islam (10 proc.), inne (6 proc.), niewierzący (14 proc.).
Języki urzędowe: francuski, angielski, języki lokalne.
Stolica: Abuja.
Główne miasta: Lagos, Port Harcourt, Benin, Ibadan, Lome, Akra, Kumasi, Bouake, Monrowia, Freetown, Conakry, Bissau.
Standard życia: niski.
Waluta: w powszechnym użyciu waluty lokalne. W transakcjach między republikami używany jest dinar rozliczeniowy, waluta wyłącznie wirtualna, wymienialna. 1 dinar rozliczeniowy [RD] = 0,00285 euro = 0,00712 zł.
Przemysł i usługi: przemysł lekki, ciężki, samochodowy, chemiczny, rolnictwo.

Historia

Republika Zatokowa powstała w 2033 roku z połączenia państw niezajętych przez Kalifat Arabski. Oficjalna proklamacja przeszła w zasadzie bez echa zarówno w społeczności międzynarodowej, jak i w nowopowstającej republice. Republika Zatokowa miała stać się ekonomiczną i kulturalną przeciwwagą dla skażonej zachodnimi miazmatami Koalicji Wolnych Narodów Afryki (a później EFAL). Szumne deklaracje rozmyły się w afrykańskiej codzienności watażków, plemiennych waśni i biedy. Republika Zatokowa nie rozpadła się tylko dzięki podpisanemu w 2035 r. traktatowi o wzajemnej pomocy i współpracy z Wielkim Kalifatem Arabskim. Od tamtej pory Republika notuje minimalny wzrost gospodarczy.

Stosunki międzynarodowe

Poprawne. Republika Zatokowa stara się utrzymywać dobre stosunki z większością ważnych państw świata. Rozpoczęta w 2035 r. współpraca z Wielkim Kalifatem Arabskim jest korzystna dla obu stron – Kalifat korzysta z portów Republiki Zatokowej w zamian za znaczącą pomoc gospodarczą.

Koalicja Wolnych Narodów Afryki
(Coalition of Free African Nations – CFAN)

Koalicja Wolnych Narodów Afryki to państwo w praktyce nieistniejące. Z sojuszu obronnego o dużym potencjale (i z groźnym sąsiedztwem) przeistoczyła się w zlepek państw-miast wydzierających sobie wciąż znaczące bogactwa mineralne regionu. Współdziała jedynie kilka miast na południu kraju, tworząc największe i najbogatsze terytorium. Powszechnie oczekuje się, że w ciągu najbliższych kilku lat nieefektywne i biedne państwa-miasta północy kraju zostaną albo wchłonięte przez terytoria południowe, albo anektowane przez EFAL.

Ustrój i podział administracyjny

Teoretycznie demokracja, w praktyce permanentny stan wojenny. Koalicja rozpościera się na terenie dawnych RPA, Namibii, Botswany i Zimbabwe.

Prawo

Prawa plemienne i sądy polowe. Jakiekolwiek prawo i porządek panują tylko na południowych terytoriach.

Posiadanie broni długiej i krótkiej jest dozwolone, a nawet wskazane (mężczyzna bez broni szybko padnie ofiarą napadu). Praktycznie nie ma ogólnopaństwowej policji. Używki i cybernetyka nie są w żaden sposób kontrolowane, aczkolwiek rzucająca się w oczy cybernetyka (tak samo jak widoczna broń ciężka) wzbudza nieżyczliwe zainteresowanie.

Prawo (ani zwyczajowe, ani spisane) nie określa statusu i nie chroni SI i neozwierząt. Z uwagi na opłakany stan infrastruktury sieciowej Sztuczne Inteligencje nie występują na terenie Koalicji (z wyjątkiem południa). Neozwierzęta natomiast są chętnie wykorzystywane jako zwiadowcy – zwłaszcza neoszympansy, neogoryle i neożako, które mogą idealnie wtopić się w lokalną faunę i florę, jeśli tylko schowają używane przez siebie narzędzia. Zwierzęta-zwiadowcy są zwykle traktowane jako równorzędni partnerzy przez żołnierzy swojego oddziału, choć niektórzy reagują zabobonnym lękiem na „zwierzęta opanowane przez duchy".

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 3000 tys. km^2.
Państwa ościenne: Wolna Afrykańska Federacja Równikowa.
Ludność: około 90 mln.
Skład etniczny: Murzyni – plemiona Shona, Ndebele i inne (80 proc.), biali (13 proc.), Hindusi (4 proc.), inni (3 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (55 proc.), wierzenia lokalne (różne formy animizmu) (29 proc.), islam (3 proc.), inne (1 proc.), ateiści (12 proc.).
Języki urzędowe: angielski i afrikaans. W powszechnym użyciu także kilkanaście języków lokalnych.
Stolica: Pretoria.
Główne miasta: Cape Town, Port Elizabeth, Durban, Maseru, Johannesburg, Mbabane, Windhoek, Gaborone.
Standard życia: zależny od terytorium, przeważnie niski.
Waluta: 1 rand = 0,03 euro = 0,07 zł. W powszechnym obrocie franki afrykańskie i euro.
Przemysł i usługi: przemysł wydobywczy, zwłaszcza kamieni szlachetnych, złota, srebra, uranu. Przemysł ciężki, lekki, maszynowy, dość wydajne rolnictwo.

Historia

Koalicja Wolnych Narodów Afryki zawiązała się w 2024 roku w ogniu walk z Wielkim Kalifatem Arabskim. Naprędce skleconemu sojuszowi obronnemu udało się zatrzymać wojska Kalifatu, lecz zjednoczenie się w spójny organizm państwowy okazało się niemożliwe. Szarpana wewnętrznymi sporami i konfliktami interesów Koalicja powoli się rozpadała; ostateczny cios zadało jej wprowadzenie Manifestu Ekologicznego. Porośnięta dżunglą północ odłączyła się i zjednoczyła, tworząc EFAL. Wkrótce potem Koalicja przestała funkcjonować – w tej chwili państwo to istnieje w zasadzie tylko na papierze, będąc bardzo luźnym zbiorem poszczególnych miast i przyporządkowanych im terytoriów. Miasta nie odczuwają szczególnej więzi – konkurują o zasoby, a zwłaszcza o bogate enklawy górnicze. Od 2042 roku konkurencja ta ma postać mało intensywnej wojny domowej.

Stosunki międzynarodowe

W zasadzie brak. Koalicja stara się utrzymywać dobrosąsiedzkie stosunki z EFAL, lecz jest to niemożliwe z uwagi na słabość mechanizmów państwowych.

Indie (Bharat)

Indie są najliczniejszym państwem świata, nawet mimo poniesionych podczas Lat Chaosu ogromnych strat w ludziach. Rozwój gospodarki kraju nie nadąża za przyrostem ludności, przez co standard życia jest niski. Nie zanosi się na wprowadzenie przez Indie programów kontroli populacji, zatem wszystko wskazuje na dalsze pogarszanie się warunków życiowych. Indie są krajem ogromnych kontrastów – mieszkańcy slumsów żyją w niewyobrażalnej biedzie, a pracownicy fabryk i firm informatycznych cieszą się nieporównywalnie wyższym poziomem życia (choć i tak kiepskim według zachodnich standardów). Nieuniknione niepokoje społeczne są duszone w zarodku przez wszechobecną policję kontrolującą wszystkie aspekty życia.

Ustrój i podział administracyjny

Demokracja przedstawicielska. Ordynacja wyborcza ułatwia tworzenie niewielkich partii – w parlamencie znajdują się przedstawiciele ponad setki ugrupowań politycznych (dominuje pięć największych).

Prawo

Oparte na tradycji europejskiej. W imię utrzymania porządku drastycznie ograniczone są swobody obywatelskie i prawo do prywatności. Legalny dostęp do broni palnej praktycznie nie istnieje, posługiwać się nią mogą jedynie nieliczne agencje ochrony oraz, oczywiście, państwowe organy przymusu.

Całkowity zakaz używania, posiadania, produkcji i sprzedaży „narkotyków bojowych"– środków mogących zwiększać możliwości i obniżać samokontrolę użytkownika. Naruszenie tego zakazu karane jest śmiercią (w zatłoczonych indyjskich miastach nie ma miejsca na oszalałych psychopatów). Z tym prawem kontrastuje swobodny dostęp do halucynogenów, silnych środków uspokajających itp.

Cybernetyka w wolnym obrocie, choć nabywając wszczepy inne niż protetyczne, należy się zarejestrować i poddać montażowi nadajnika pozycyjnego.

Sztuczne Inteligencje nie mają biernego prawa wyborczego, ale odgrywają ważną rolę w administracji, głównie przy przetwarzaniu danych oraz konstruowaniu i weryfikacji aktów prawnych. Tworzenie Sztucznych Inteligencji wymaga specjalnej licencji „rodzicielskiej"; po upływie 18 lat od stworzenia SI uzyskuje samodzielność i obywatelstwo (choć często nadal pracuje u swojego twórcy).

Inżynieria genetyczna jest dozwolona i często stosowana, a neozwierzęta mają bardzo ograniczone prawa obywatelskie (najpopularniejsze są neożako, niewielkie i łatwe w hodowli).

Wielożeństwo jest dozwolone – bezproblemowe dla poligynii, natomiast jakiekolwiek inne układy wymagają uzyskania specjalnej licencji (obejmuje to monogamiczne małżeństwa homoseksualne).

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 3,5 mln km^2.
Państwa ościenne: Chiny, Indonezja, Wielki Kalifat Arabski (przez Szklaną Pustynię).
Ludność: około 1800 mln.
Skład etniczny: Hindusi (87 proc.), Azjaci (6 proc.), Mongołowie (3 proc.), inni (4 proc.).
Religie: hinduizm (70 proc.), islam (6 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (4 proc.), niewierzący (20 proc.).
Języki urzędowe: hindi, angielski.
Stolica: Delhi.
Główne miasta: Madras, Bangalore, Hyderabad, Ahmadabad, Kanpur, Nagpur, Pune, Lucknow, Indore, Marurai, Surat.
Standard życia: niski do średniego.
Waluta: 1 rupia = 0,005 euro = 0,012 zł.
Przemysł i usługi: górnictwo, przemysł ciężki, lekki, chemiczny, włókienniczy – Indie przejęły od Chin funkcję „fabryki świata", produkując za niewielkie pieniądze wszystko, co tylko się da.
Indie mają też dość prężny sektor usług informatycznych oraz niezwykle rozwinięty przemysł rozrywkowy, zwłaszcza filmowy.

Historia

Indie (w odróżnieniu od Chin) nie wprowadziły w XX wieku programu kontroli populacji i szybko stały się najludniejszym państwem świata. Na progu Wojny z Obcymi były krajem ogromnych nierówności społecznych; większość mieszkańców żyła poniżej progu biedy. Nadejście Wroga tylko pogorszyło sytuację – Indie stały się celem wielu ataków, co wymogło ścisłe zastosowanie Doktryny Skupienia. Zatłoczone i podzielone miasta Indii szarpane były dziesiątkami brutalnie tłumionych zamieszek głodowych. Porządek udało się przywrócić dopiero po rozpoczęciu dodawania środków uspokajających do wody pitnej. Skala niepokojów społecznych była jednak ogromna – obliczono, że zamieszki spowodowały większe straty niż Obcy.

Lata Chaosu także nie obeszły się z Indiami łagodnie. Kraj znalazł się na drodze Armii Proroka, którą zatrzymało dopiero uderzenie jądrowe. Odwetowy atak Kalifatu zmiótł z powierzchni ziemi New Delhi, Kalkutę i Bombaj – dokładnej liczby ofiar nigdy nie ustalono.

Koniec Lat Chaosu zastał Indie wzmocnione. Wyłączenie się Chin z wymiany gospodarczej ze światem dało Indiom szansę przejęcia roli dostawcy taniej siły roboczej. Rząd skwapliwie tę szansę wykorzystał i kraj szybko zaczął wytwarzać wszystko, co da się tanio wyprodukować.

Stosunki międzynarodowe

Poprawne. Indie prowadzą intensywną wymianę handlową i naukową z Indonezją. Z Chinami praktycznie nie ma kontaktu, zaś od Kalifatu Arabskiego oddziela Indie Szklana Pustynia, regularnie patrolowana z powietrza.

Austronezja (Austronesia)

Austronezja to konfederacja państw regionu Oceanii. Niektóre z nich istnieją w całości na wychodźstwie z uwagi na zatopienie wysp, które były ich terytorium. Taka sytuacja spowodowała powstanie niewielkich enklaw wyspiarskich traktowanych jak suwerenne państwa chwilowo egzystujące na ziemi australijskiej; ich obywatele mają przedstawicieli w parlamencie Austronezji.

Potomkowie wyspiarzy hołubią myśl o powrocie na Pacyfik, traktując enklawy na stałym lądzie jako stan tymczasowy. Wielu z nich faktycznie wróciło na morze, osiedlając się na pływających wyspach lub w podwodnych habitatach. Pozostali jednak przywykli do wygód stałego lądu i nie zamierzają z nich rezygnować. Zamieszkane przez przyjaznych ludzi osiedla morskie są atrakcją turystyczną Austronezji – zaznaczyć jednak należy, że nie wszystkie osiedla są otwarte dla obcych.

Inną charakterystyczną cechą Austronezji jest swobodny dostęp obywateli do chemicznych środków kontroli zachowań – typowych psychotropów i dopalaczy. Rząd uznał, że każdy ma prawo do świadomego wyboru, zaostrzono jednak (często drastycznie) kary za przestępstwa i wykroczenia dokonane pod wpływem środków psychoaktywnych, co wpłynęło na kulturę zażywania narkotyków.

Ustrój i podział administracyjny

Federacja autonomicznych regionów. W skład Austronezji wchodzą następujące obszary geograficzne: Australia, Nowa Zelandia, Papua – Nowa Gwinea. Autonomicznym regionem jest każde z wyspiarskich państewek regionu Oceanii, niezależnie od obecnego miejsca pobytu jego populacji. Austronezja uznaje za swoje terytorium także obszar Pacyfiku należący do częściowo lub całkowicie zatopionych archipelagów od Polinezji do Mikronezji.

Prawo

Oparte na prawie europejskim. Broń krótka wymaga zezwolenia. Wolny dostęp do myśliwskiej broni długiej pod warunkiem zainstalowania transpondera, który automatycznie blokuje ją na terenach stref miejskich. Cywilne cybernetyzacje są w pełni legalne, pozostałe dostępne tylko dla agencji rządowych i wojska. Całkowita swoboda dostępu do chemicznych środków psychoaktywnych, bardzo surowe kary za przestępstwa popełnione pod ich wpływem.

SI mają pełne prawa obywatelskie, tak samo jak niektóre neozwierzęta (np. neodelfiny). Prawa większości neozwierząt są jednak ograniczone – muszą mieć prawnego opiekuna. Prawo rodzinne postępowe, praktycznie identyczne jak w Unii Europejskiej.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 8,5 mln km^2 (bez obszaru wodnego).
Państwa ościenne: Indonezja.
Ludność: około 50 mln.
Skład etniczny: biali (49 proc.), Polinezyjczycy (21 proc.), Melanezyjczycy (20 proc.), inni (10 proc.).
Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (30 proc.), inne (5 proc.), niewierzący lub brak danych (65 proc.).
Język urzędowy: angielski.
Stolica: Canberra.
Główne miasta: Sydney, Melbourne, Brisbane, Perth, Alice Springs, Darwin, Townsville, Wellington, Christchurch oraz podwodne arkologie Reef One i Atlantis.
Standard życia: wysoki.
Waluta: 1 dolar australijski [AUD] = 0,8 euro = 2 zł.
Przemysł i usługi: przemysł wydobywczy, lekki, elektroniczny. Bardzo prężny przemysł farmaceutyczny – megakorporacja AustraliTech Pharmaceuticals jest w pierwszej dziesiątce największych firm świata. Dość duże znaczenie dla gospodarki mają dochody z turystyki i Renta Ekologiczna pobierana z tytułu dżungli porastającej Nową Gwineę.

Historia

Powstanie Austronezji zbiegło się w czasie nie tylko z Wielkimi Niepokojami Społecznymi, ale także ze znacznym nasileniem efektu cieplarnianego w 2025 r. Wtedy właśnie małe samodzielne państwa regionu, przede wszystkim wysp Pacyfiku, poczuły się zagrożone szybkim wzrostem poziomu morza. Jedynymi państwami chętnymi do udzielenia pomocy wszystkim potrzebującym były Australia i Chiny – większość skorzystała z propozycji Australii. Australijczycy obiecali ziemię oraz bliską współpracę polityczną wszystkim „braciom mniejszym" regionu. W obliczu przybierających mórz i chaosu na całym świecie oferta taka była bardzo kusząca.

Stosunki międzynarodowe

Ogólnie dość dobre. Zadrażnienia z Indonezją z powodu zachodniej części Nowej Gwinei, która w 2025 roku oderwała się od Indonezji i dołączyła do Austronezji.

Chiny (Zhongguo)

Chiny to wielka zagadka. Państwo Środka zamknęło granice w 2028 roku i od tamtej pory jedynymi źródłami informacji są środki wywiadowcze i nieliczni uciekinierzy. A ci mówią rzeczy straszne i dziwaczne – o całkowitym zakazie naturalnego rozmnażania i karach śmierci za zajście w ciążę. O klonowaniu na ogromną skalę, które ma być jedynym źródłem nowych obywateli. O nieby-

wałym skoku technologicznym dokonanym przez Chiny. Równie intrygujące jest jednak to, czego uciekinierzy nie mówią, a także wielkie dziury w ich pamięci.

Ustrój i podział administracyjny

Państwo totalitarne. Brak danych na temat podziału administracyjnego.

Prawo

Nieoficjalnie wiadomo, że prawo w Chinach podporządkowane jest prowadzonemu przez rząd programowi kontroli populacji – i jest drakońskie. Dokładnych informacji brak.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 9 mln km^2.
Państwa ościenne: Rosja, Wielki Kalifat Arabski, Indonezja, Indie, HAD.
Ludność: brak danych. Prawdopodobnie około 1500 mln ludzi.
Skład etniczny: Chińczycy Han (95 proc.), inne (5 proc.) – dane przybliżone.
Religie: państwo ateistyczne.
Język urzędowy: putonghua (oficjalny chiński na bazie dialektu mandaryńskiego).
Stolica: Pekin.
Główne miasta: Zhengzhou, Nanjing, Wuhan, Chengdu, Chongqing, Guangzhou (Kanton), Macau (Makao), Urumqi.
Standard życia: brak danych.
Waluta: brak danych, przypuszcza się nawet brak waluty.
Przemysł i usługi: Chiny nie prowadzą wymiany handlowej z resztą świata, muszą więc być samowystarczalne. Materiały uzyskane ze zwiadu satelitarnego pozwalają domniemywać istnienie w Chinach dobrze rozwiniętego przemysłu lotniczego, kosmicznego, informatycznego, a także stosowania zaawansowanych technik hodowli żywności.

Historia

Przypuszcza się, że Chiny przetrwały Wojnę z Obcymi w dobrej kondycji – władze nawet przed 2028 rokiem nie były skłonne do ujawniania szczegółów dotyczących Państwa Środka. Lata Chaosu prawie nie dotknęły Chin – nie było nawet znaczących zamieszek w miastach. Kraj popadł w kłopoty, kiedy w 2027 r. dołączył do parcelujących Indochiny Indii i Indonezji. Początkowe potyczki błyskawicznie przerodziły się w otwarty konflikt na dużą skalę grożący przerodzeniem się w wojnę atomową. W 2028 roku Indie zawarły sojusz wojskowy z HAD, co oznaczało dla Chin wojnę na dwa fronty z zaawansowanymi technologicznie krajami. Państwo Środka zgodziło się na podpisanie traktatu pokojowego z Indiami i ustępstwa terytorialne wobec HAD (do której przyłączyło się kilka najbardziej rozwiniętych chińskich miast). Wtedy to Chiny rozpoczęły izolację, wyrzucając z kraju obserwatorów ONZ i cudzoziemców.

Stosunki międzynarodowe

Praktycznie nieistniejące.

Unia Wschodnioazjatycka (Higashi-Ajia Domei – HAD)

Pierwsze skojarzenie turystów odwiedzających którekolwiek z miast HAD – mrowisko. Unia jest niezwykle gęsto zaludniona, zwłaszcza na Wyspach Japońskich. Tamtejsze miasta charakteryzują się niezbyt wysoką, zwartą zabudową z wieloma poziomami pod ziemią – ma to uczynić je odporniejszymi na trzęsienia ziemi i fale tsunami. Spora część miast HAD, z Tokio na czele, rozciąga się także na dnie morskim w pobliżu wybrzeża. Przybyszom przyzwyczajonym do widoku nieba choćby w wąskim prześwicie między wieżowcami może to przeszkadzać, ale stali mieszkańcy przyzwyczaili się.

Oprócz ciasnoty miasta HAD charakteryzują się wysoką inteligencją – w przypadku znacznej części miast określenie to jest dosłowne. Prócz wszechobecnych komputerów sterujących najrozmaitszymi urządzeniami (od systemów recyklingu i wentylacji, przez autobusy, aż do drzwi, okien i lodówek) miasta te posiadają także Sztuczne Inteligencje jako zarządców. Brak miejsca zaowocował rozwojem zaawansowanych technologii agrotechnicznych (uprawy hydroponiczne, genetycznie modyfikowane rośliny, farmy morskie) – ich wysoka jakość powoduje, że wszyscy chcą robić interesy z HAD, zwłaszcza państwa korzystające z Renty Ekologicznej oraz potrzebujące niestandardowych rozwiązań rolniczych.

Zaawansowanie technologiczne nie ogranicza się do kwestii związanych z rolnictwem – praktycznie każdy aspekt życia w HAD jest przesycony wytworami high-tech z uwagi na korzystną legislację oraz skupienie firm prowadzących badania i wdrażających nowe technologie. HAD jest obszarem krzyżujących się interesów korporacji i państw – z uwagi na obfitość potencjalnie przydatnej technologii oraz to, że należące do Unii Szanghaj i Hong-Kong są praktycznie jedynymi punktami styku Chin z resztą świata.

Ustrój i podział administracyjny

Federacja częściowo niezależnych regionów miejskich. Każdy z nich podzielony jest na kilka-kilkanaście prefektur.

Prawo

Całkowity zakaz posiadania broni palnej. Broń białą można przechowywać w domu oraz transportować w zamkniętych pojemnikach. Lekkie narkotyki i alkohol są legalne. Tytoń jest wprawdzie legalny, ale niezwykle drogi, cena zawiera bowiem zaporowo wysoki podatek od zatruwania środowiska, a dodatkowo zwiększa stawki ubezpieczenia medycznego – zatem palą tylko turyści.

Cywilna cybernetyka legalna, ale rejestrowana; pozostała dostępna jest tylko dla agencji rządowych. Pełne prawa obywatelskie dla SI z wyjątkiem SI drugiego poziomu (czyli SI projektowanych przez SI; HAD pozostaje jedynym państwem na świecie z rozwiązaniami prawnymi dotyczącymi SI drugiego poziomu). Poziom praw neozwierząt zależy od inteligencji – rodzaj swobód uzależniony jest od wyniku testów i waha się od praw dostępnych zwykłym zwierzętom do pełnych praw obywatelskich.

Prawo rodzinne zaadaptowało rozwiązania z Unii Europejskiej.

Dane statystyczne

Powierzchnia: około 600 tys. km^2.
Państwa ościenne: Chiny, Rosja, Indonezja.
Ludność: około 280 mln ludzi i 25 mln Sztucznych Inteligencji.
Skład etniczny: Japończycy (46 proc.), Koreańczycy (39 proc.), Chińczycy (11 proc.), inni (4 proc.)
Religie: buddyzm i shinto (59 proc.), Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (12 proc.), islam (7 proc.), inne (11 proc.), niewierzący (20 proc.). Dane nie sumują się do 100 proc., ponieważ część osób deklaruje kilka wyznań na raz.
Język urzędowy: angielski. Powszechnie używane języki narodowe.
Stolica: Tokio.
Główne miasta: Kobe-Osaka, Fukuoka, Akita, Sapporo, Sendai, Shanghai (Szanghaj), Taipei, Seul, Pusan, Kwangju, Pyongyang, Chongjin, Hong-Kong.
Standard życia: Wysoki.
Waluta: 1 jen = 0,85 euro = 2,12 zł. Kurs jena w porównaniu do euro jest stały i prawdopodobnie sztucznie zaniżany.
Przemysł i usługi: przemysł informatyczny, elektroniczny, kosmiczny, lekki, ciężki, maszynowy, zbrojeniowy, samochodowy, lotniczy. HAD jest potentatem w dziedzinie zaawansowanych rozwiązań agrotechnicznych i jednym z głównych producentów rozwiązań zaawansowanych technologicznie.

Historia

HAD powstała w 2015 roku jako blok gospodarczy, skupiając Japonię i świeżo zjednoczoną Koreę. Pierwsze lata upłynęły pod znakiem odbudowy wyniszczonej komunistycznymi rządami Korei Północnej, proces ten zakończył się krótko przed przybyciem Obcych.

Po pierwszym szoku najazdu HAD zjednoczyła się politycznie i zamieniła w twierdzę, montując systemy wykrywania, obrony przeciwrakietowej i przeciwlotniczej oraz wyposażając Siły Samoobrony w najnowocześniejszy wówczas sprzęt. Władze HAD od początku spodziewały się problemów z wyżywieniem ludności w miastach, które nawet przed wprowadzeniem Doktryny Skupienia były ogromne – na terenie HAD, a zwłaszcza na Wyspach Japońskich, nie było miejsca na enklawy rolnicze. Rozwiązaniem okazały się hydroponiczne farmy, które wkrótce wyrosły we wszystkich nadających się do tego miejscach, z dachami wieżowców włącznie.

Wbrew prognozom czarnowidzów, wstrząsające całym globem wydarzenia Wojny z Obcymi i późniejszych lat minęły bardzo spokojnie. Nie oznacza to oczywiście, że HAD ominęły ataki Wroga, zagrożenie muzułmańskie i zamieszki, jednak Earth Defense w ścisłej współpracy ze stale modernizowanymi Siłami Samoobrony była w stanie obronić miasta HAD przed Obcymi; Indonezja nie złamała deklaracji o jedynie duchowym wsparciu dla Dżihad, zaś zaproszony przez władze Korpus Mediatorów w porę rozładowywał społeczne napięcia.

Dżihad okazała się odległym problemem – dla władz HAD o wiele ważniejszy okazał się konflikt indyjsko-chiński, który groził rozprzestrzenieniem się na cały region. W 2028 r. HAD, bojąc się o własne tereny, weszła w sojusz wojskowy z Indiami i wkrótce potem Siły Samoobrony dokonały desantu morskiego, zajmując po zaciekłych walkach Szanghaj i Hong-Kong. Chińczycy odpowiedzieli strategicznym uderzeniem rakietowym na największe miasta HAD, jednak pociski zostały przechwycone przez obronę przeciwrakietową. Chiny nie były w stanie walczyć z wielką armią Indii i zaawansowanymi technologicznie Siłami Samoobrony HAD jednocześnie, zawarły więc pokój – za cenę ustępstw terytorialnych, w tym przekazania Szanghaju i Hong-Kongu. Od tamtej pory Unia Wschodnioazjatycka cieszy się pokojem i możliwością spokojnego rozwoju.

Stosunki międzynarodowe

Dobre. HAD prowadzi intensywny handel międzynarodowy. Owocna współpraca wojskowa z Indiami zaowocowała ciepłymi stosunkami w czasach pokoju. Jedynym problemem są incydenty na granicy z Chinami, których wojska graniczne strzelają do uchodźców i sporadycznie naruszają terytorium HAD. Spowodowało to umocnienie granicy, zwłaszcza w okolicy Szanghaju – szeroki pas ziemi przemierzają jedynie automaty bojowe i zwiadowcze oraz inteligentne pola minowe.

Indonezja

Indonezja jest umiarkowanym państwem muzułmańskim. Ciężko doświadczona przez Wojnę z Obcymi i Lata Chaosu stroni od zaangażowania w konflikty XXI wieku, skupiając się raczej na odbudowie, tłumieniu niepokojów społecznych i zwalczaniu skutków zmian klimatycznych.

Ustrój i podział administracyjny

Republika. W wyborach powszechnych wyłaniana jest 400-osobowa Rada Reprezentantów, która wyznacza prezydenta. Prezydent jest jednocześnie szefem rządu i głównodowodzącym armii. Tradycyjnie funkcję tę pełni generał lub marionetka dowództwa sił zbrojnych.

Prawo

Oparte na tradycji europejskiej. Działalność mająca na celu wywołanie rewolty lub secesji którejś z niezliczonych nacji Indonezji jest surowo karana, podobnie jak niszczenie dżungli.

Pełne prawa obywatelskie dla wszystkich zdrowych na umyśle osób, które skończyły 17 lat (mężczyźni) lub 21 lat (kobiety) i otrzymały wszczep identyfikacyjny. Obowiązkowa służba wojskowa dla obu płci trwa rok, ale możliwe są od niej zwolnienia – z powodów zdrowotnych (rzadko) oraz dzięki dotacji na rozwój armii (częściej). Obywatele innego wyznania niż islam zmuszeni są do płacenia podatku religijnego, który ma być zadośćuczynieniem kosztów utrzymywania porządku w miastach zamieszkanych przez mniejszości niemuzułmańskie oraz programów ułatwiających różnowiercom porozumienie i akceptację różnic kulturowych.

Zakazane jest posiadanie jakiejkolwiek broni palnej lub „zdolnej do zadawania poważnych obrażeń". W razie wątpliwości interpretacja, czy dana broń nie jest zabroniona przez prawo, dokonywana jest przez komendantów strefowych komisariatów. Dozwolona jest dowolna modyfikacja ciała przez cybersprzęt, zakazane są jedynie wszczepy o zastosowaniu bojowym – niejasności rozpatrywane są podobnie jak w przypadku broni. Używki i narkotyki (z wyjątkiem alkoholu) są legalne.

SI nie mają żadnych praw, ale ich wykorzystanie na terenie Indonezji nie jest zabronione. Neozwierzęta po skończeniu 18 lat otrzymują pełne prawa obywatelskie (co oznacza, że tylko neodelfiny i neożako mają szansę tego doczekać).

Państwo ogranicza liczbę posiadanych dzieci do dwójki na rodzinę. Można wyrobić „licencję rodzicielską" zezwalającą na spłodzenie większej liczby dzieci, jednak jej uzyskanie wymaga wniesienia zaporowych opłat oraz zdania testów psychofizycznych.

Dane statystyczne

Powierzchnia: 2,4 mln km^2.
Państwa ościenne: Indie, Chiny, HAD, Austronezja.
Ludność: 320 mln.
Skład etniczny: Jawajczycy (35 proc.), Sundajczycy (13 proc.), Bahaza (10 proc.), Malajowie (7 proc.), Maduranie (4 proc.), Chińczycy (4 proc.), inni (27 proc.).
Religie: islam (85 proc.), kościoły chrześcijańskie, przede wszystkim ZKWC (7 proc.), inne (3 proc.), niewierzący (5 proc.).
Język urzędowy: filipino (powstały głównie z tagalogu). Dość popularnym językiem porozumienia pomiędzy ponad 300 narodami Indonezji jest także EDeranto.
Stolica: Dżakarta.
Największe miasta: Surabaja, Bandung, Medan, Semarang, Kuala Lumpur, Ipah.
Standard życia: średni.
Waluta: 1 rupia indonezyjska = 0,70 euro = 1,75 zł. Najistotniejsza dla gospodarki Indonezji jest relacja kursu rupii do jena HAD z uwagi na silny związek gospodarczy.
Przemysł i usługi: decydującą rolę odgrywają rolnictwo (Indonezja jest największym na świecie producentem soi) i leśnictwo (Renta Ekologiczna). Mniejsze znaczenie mają przemysł ciężki i zbrojeniowy oraz przemysł lekki (produkcja ubrań i wyrobów spożywczych). Stosunkowo ważna jest turystyka, a indonezyjskie kurorty na Bali, Jawie i Borneo dorównują klasą i bezpieczeństwem tym na wybrzeżach Australii, Nowej Zelandii i wyspach Pacyfiku.

Historia

Pod koniec XX w. Indonezja była lokalnym muzułmańskim mocarstwem kontrolowanym przez generalicję. Wojna z Obcymi zakończyła okres względnego spokoju. Wiele rozrzuconych na tysiącach wysepek osiedli padło ofiarą ataków Wroga. Rządzący nie byli w stanie zapewnić bezpieczeństwa mieszkańcom ani opanować rozruchów. Narzucenie migracji ponad 250 milionom ludzi było prawdziwym wyzwaniem logistycznym i właściwie nie zostało zakończone.

W Latach Chaosu niemal od chwili powstania Kalifatu Indonezja była przez to państwo zachęcana do nawiązania ścisłej współpracy, jednak przebiegła polityka generalicji – lawirująca pomiędzy Kalifatem, HAD i Austronezją – spowodowała jedynie luźne stowarzyszenie Indonezji z islamską teokracją. Udział Indonezji w Wielkiej Dżihad był symboliczny i ograniczył się do wysyłania żywności i leków do kilku prowincji muzułmańskich oraz utarczek granicznych z Austronezją. Pod koniec 2024 roku wojska Indonezji wspólnie z oddziałami chińskimi i indyjskimi dokonały rozbioru Indochin.

Wielkie Niepokoje Społeczne były największą tragedią narodów Indonezji – zginęło lub zaginęło 31 milionów ludzi, miliony zostały ranne, blisko 100 mln osób straciło dach nad głową. Przez cztery lata kraj szarpany był rewoltami społecznymi, atakami rozmaitych partyzantek komunistycznych, walkami pomiędzy narodami, rzeziami niemuzułmańskiej mniejszości, eksterminacją chińskiej drobnej burżuazji dotychczas kontrolującej handel i drobną produkcję w Indonezji. Porządek przywróciła armia pod wodzą generała z rodu Suharto – Santiri Suharnoputri (pierwsza kobieta na tym stanowisku). Godzina policyjna, ścisła kontrola, obowiązek wszczepiania identyfikatorów oraz bezwzględne tropienie i zabijanie podżegaczy, buntowników, secesjonistów i watażków zakończyły wojnę domową, ale umocniły tradycję wojskowych u steru władzy.

Uczestnicząc w Globalnym Planie Odbudowy, Indonezja położyła największy nacisk na rozwój leśnictwa lasów tropikalnych oraz kontynuację przesiedleń ludności, która nieustannie cierpiała z powodu niespodziewanych zmian klimatycznych i tektonicznych. Rosnąca z roku na rok dżungla dawała władzom kraju środki na realizowanie celów społecznych, jednak coraz większy udział budżetu pochłaniała armia. Wzrost liczby turystów, którzy po zawieruchach pierwszych dekad XXI w. znowu chętniej odwiedzali egzotyczne wyspy, dał mieszkańcom możliwość rozwinięcia prywatnej działalności i poprawy standardu życia. Robotyzacja wypchnęła ludzi z fabryk, znaleźli oni jednak zatrudnienie na farmach, świadczą również usługi związane z turystyką. Bezrobocie w Indonezji nie przekracza 45 proc.

Stosunki międzynarodowe

Dobre stosunki z Indiami, z którymi prowadzona jest najbardziej owocna współpraca w dziedzinie rozwoju technologii. Unia Wschodnioazjatycka jest naturalnym partnerem gospodarczym – importerem indonezyjskiej żywności i eksporterem wyrobów wysokoprzetworzonych, oprogramowania, cybernetyki, robotów itp. Przyjazne relacje z Kalifatem, który ciągle zabiega o uściślenie związku z Indonezją. Nie najlepsze z Austronezją, której terytoria (Timor, Papua) znajdują się w głębi indonezyjskiego państwa.

Megakorporacje

Eksterytorialność korporacji

Eksterytorialna korporacja to koncern, który jest podmiotem prawa międzynarodowego – pod pewnymi względami przypomina państwo. Z takiego statusu prawnego wynikają rozliczne przywileje:

- wyłączenie megakorporacji z jurysdykcji urzędów antymonopolowych i ustaw antytrustowych – niezależne organizacje mogą się łączyć wedle uznania;
- możliwość samodzielnej eksploracji kosmosu – w myśl prawa międzynarodowego tylko państwa mogą tworzyć stacje kosmiczne;
- prowadzenie polityki badawczej niezależnej od ustawodawstwa ich krajów macierzystych bez konieczności przenoszenia się do krajów zacofanego prawodawstwa (a co za tym najczęściej idzie, kulejącej infrastruktury);
- przyzwolenie na posiadanie armii – własne „siły ochrony" zapewniają bezpieczeństwo placówek korporacji niezależnie od kaprysów lokalnych kacyków i mafiozów w takich rejonach jak Federacja Rosyjska czy Republika Zatokowa;
- posiadanie własnej wymienialnej waluty; opłacanie pracowników własną walutą bywa ważnym elementem budowania lojalności wobec firmy i zapewnia zbyt produktów;
- bezpośredni wpływ na geopolitykę i prawodawstwo międzynarodowe – megakorporacje mają własnych przedstawicieli w ONZ.

Fortune Global Top 10

(według wartości akcji firmy na Orbital Stock Exchange z dnia 1 stycznia 2045)

10 • **IMAGE** (Independent Marketing and Advertising Global Enterprise)

Megakorporacja zajmująca się tworzeniem strategii reklamowych dla największych firm, ogólnoświatowymi badaniami rynkowymi i marketingiem dla grup produktów. Z usług IMAGE korzystają przede wszystkim inne megakorporacje.
CEO: Arthur McFarlane. **Siedziba główna:** strefa Los Angeles, Aglomeracja Zachodniego Wybrzeża, NAF. **Zatrudnieni:** około 100 tys. ludzi. **Produkty i usługi [udział w rynku]:** marketing [27 proc.], badania rynku na wielką skalę [34 proc.], kampanie reklamowe [30 proc.], usługi PR [31 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:

- PriceWaterhouseCoopers (konsulting),
- Applied History Ltd (socjotechnologia i inżynieria memetyczna),
- YahooNet (usługi internetowe i marketing oraz badania rynku via Internet),
- Profistats plc (badania statystyczne, profilowanie psychologiczne).

9 • **NNN!** (Net News Now!)

Ogromna korporacja medialna zajmująca się produkcją i rozpowszechnianiem programów informacyjnych i rozrywkowych. W XX wieku pod nazwą News Corporation skupiała mniejsze i większe firmy medialne o najróżniejszych profilach. NNN! w odróżnieniu od innych megakorporacji medialnych nie rozszerza swojej oferty poza usługi rozrywkowe i informacyjne.
CEO: Jonas R. Murdoch. **Siedziba główna:** Londyn, UE. **Zatrudnieni:** około 2 mln ludzi oraz 320 tys. Sztucznych Inteligencji (część już z pełnymi prawami, większość niepełnoletnia). **Produkty i usługi [udział w rynku]:** produkcja i dystrybucja filmów i programów telewizyjnych [40 proc.], emisja programów telewizyjnych przez sieć i satelity [42 proc.], serwisy informacyjne [36 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:

- Fox Entertainment Group (liczne sieci kablowe i telewizyjne, wytwórnia filmowa 21st Century Fox),
- National Geographic Group (programy i magazyny przyrodnicze),
- HarperCollins (e-książki i małe nakłady książek papierowych).

8 • **ATP** (AustraliTech Pharmaceuticals)

Korporacja ATP zajmuje się nie tylko lekami i parafarmaceutykami, produkuje także cybernetykę wszelkiego rodzaju oraz prowadzi badania genetyczne i mikrotechnologiczne. Znaczna część produktów ATP przeznaczona jest dla klientów związanych z wojskiem – armii rządów i korporacyjnych sił ochrony.
CEO: John Wood-Smith. **Siedziba główna:** Sydney, Austronezja. **Zatrudnieni:** około 500 tys. ludzi i 320 tys. SI. **Produkty i usługi [udział w rynku]:** leki i parafarmaceutyki [20 proc.], stymulanty i chemia bojowa [31 proc.], cybernetyka [25 proc.], preparaty mikrotechnologiczne [21 proc.], organizmy modyfikowane genetycznie [27 proc.], chemia użytkowa [10 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:

- Johnson & Johnson (leki, produkty chemii użytkowej, kosmetyki),
- Megatech Corp. (cybernetyka, ciała protetyczne),
- Zeiss (optyka, protetyka oczna),
- BP Amoco (biosynteza węglowodorów),

- MAAS Misume (mikrotechnologia, mikroelektronika),
- Obe-Yama Biolabs (genetyka i geninżynieria).

7 • **RISC** (Rocket Interplanetary Systems Consortium)

Początki RISC to projekt Second Moon, czyli sprowadzenie w 2009 roku asteroidy na orbitę okołoziemską. Korporacje zaangażowane w ten wielki projekt kilka lat później połączyły się w konsorcjum, którego głównym celem była eksploracja i przemysłowe wykorzystanie kosmosu. Głównym źródłem zysków RISC były minerały pozyskiwane z asteroidy Apophis i budowa konstrukcji orbitalnych. Zanim jednak ambitne plany firmy zostały w pełni zrealizowane, nadeszli Obcy. Wojna doprowadziła koncern na krawędź bankructwa, lecz wkrótce po wyrzuceniu Obcych z orbity Ziemi koncern odbił się od dna. Dzięki sprawnemu i szybkiemu wykorzystaniu zdobyczy z okresu wojny i jeszcze przedwojennemu doświadczeniu RISC jest teraz praktycznie monopolistą w dziedzinie transportu towarów na orbitę.
CEO: Martin Franz Klingenschmidt. **Siedziba główna:** wieżowiec RISC HQ, Bonn, UE. **Zatrudnieni:** około 75 tys. ludzi i około 800 tys. Sztucznych Inteligencji (RISC przyznaje SI ograniczone prawa i daje możliwość legalnego odejścia z firmy po odpracowaniu długu za stworzenie i wykorzystaną moc obliczeniową). **Produkty i usługi [udział w rynku]:** transport orbitalny pasażerski [59 proc.] i towarowy [90 proc.], wydobycie i przetwórstwo minerałów z Apophis i Księżyca [30 proc.], budowa konstrukcji orbitalnych [60 proc.] i statków kosmicznych [71 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:
- Hyundai Group (elektronika, konstrukcje stalowe, przemysł ciężki),
- Thiokol Inc. (systemy napędowe pojazdów kosmicznych),
- Boeing Inc. (samoloty, pojazdy suborbitalne i orbitalne, systemy napędowe, awionika),
- Light Sword Inc. (produkcja i konserwacja naziemnych wyrzutni laserowych),
- Rotoport Station (port kosmiczny na niskiej orbicie Ziemi umożliwiający przesiadkę z suborbitali na pojazdy transorbitalne),
- Belters Inc. (wydobycie surowców z asteroid i Księżyca),
- SatPhone Consortium (telefonia satelitarna),
- United Parcel Service (usługi kurierskie na Ziemi i w kosmosie do orbity Księżyca).

6 • **AEWA** (American Express/Warner/AOL)

Megakorporacja ta powstała jeszcze w XX wieku i zajmuje się usługami dla ludności, przede wszystkim rozrywką. Studia Warner produkują 40 proc. światowych filmów i tridów (filmów 3D), przewyższając pod tym względem nawet kinematografię indyjską. AEWA oferuje także wiadomości na najwyższym poziomie, ostro rywalizując na tym polu z 3I, dostęp do sieci (monopolizując tę usługę w NAF) oraz kompleksowe usługi bankowe, choć z tej ostatniej niszy powoli wypiera ją NOBLES.
CEO: Franklin W. Moore. **Siedziba główna:** arkologia Freedom Tower, położona na terenie Aglomeracji Zachodniego Wybrzeża, NAF. **Zatrudnieni:** około 320 tys. ludzi. Firma wykorzystuje też niewolniczą pracę blisko 270 tys. Sztucznych Inteligencji. **Produkty i usługi [udział w rynku]:** media i rozrywka – programy rozrywkowe, filmy, muzyka, serwisy informacyjne [41 proc.], usługi bankowe – głównie dla klientów indywidualnych [20 proc.], usługi informatyczne – dostęp do Sieci [60 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:
- Hanna-Barbera Group (kreskówki, programy telewizyjne – między innymi Cartoon Network),
- CNN (informacje),
- Viacom (produkcje filmowe i telewizyjne),
- AOL Global (ogólnoświatowy dostawca dostępu do Internetu),
- WorldBank (usługi bankowe).

5 • **3I** (Information International, Incorporated)

3I to firma zajmująca się szeroko pojętym gromadzeniem i rozpowszechnianiem informacji. Prowadzi serwisy informacyjne tradycyjne i sieciowe, oferuje usługi konsultingowe, zbiera i sprzedaje wszelkiego rodzaju inne informacje. Agentów 3I można spotkać wszędzie, gdzie dzieje się coś ciekawego – zarówno w rolach sprawozdawców, jak i wywiadowców.
CEO: Eiji Tanaka. **Siedziba główna:** superwieżowiec I-Tower, Tokio, HAD. **Zatrudnieni:** około 35 tys. ludzi i około 10 tys. Sztucznych Inteligencji (około 20 proc. z pełnymi prawami obywatelskimi, pozostałe są jeszcze nieletnie). **Produkty i usługi [udział w rynku]:** konsulting [41 proc.], serwisy informacyjne [20 proc.], wspomaganie w wyszukiwaniu informacji [55 proc.], wywiad biały i tradycyjny [71 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:
- Google Consortium (wyszukiwarki sieciowe, przetwarzanie danych),
- CBS TV (sieć telewizyjna działająca na terenie NAF),
- SATWATCH Inc. (zdjęcia satelitarne Ziemi na zlecenie, za dodatkową opłatą możliwa zmiana orbity satelity lub nawet wystrzelenie nowego),
- Warner, Byrne & Smith (audyty korporacyjne, agencje detektywistyczne, usługi wywiadowcze),
- ACC (Accenture Consulting Consortium – usługi konsultingowe).

4 • **ACTG** (AgriCultural Technologies Group)

ACTG zajmuje się przede wszystkim inżynierią środowiskową – wydobyciem surowców naturalnych, uprawą ziemi na dużą skalę, pracami rekultywacyjnymi. Prowadzi także badania genetyczne na dużą skalę, których celem jest opracowanie ulepszanych roślin i zwierząt. Najbardziej widoczne przedsięwzięcia ACTG to eksploatacja bogactw naturalnych Syberii, zakrojony na szeroką skalę program rekultywacji brazylijskiej dżungli oraz ogromne farmy morskie rozpościerające się na Atlantyku i Południowym Pacyfiku. Wiele patentów na sekwencje genowe należących do ACTG stosuje się również do modyfikacji genomu ludzkiego – firma zajmuje mocną pozycję także w przemyśle medycznym.
CEO: Mark Spencer III. **Siedziba główna:** arkologia Biospire II u wybrzeży Bermudów. **Zatrudnieni:** około 300 tys. ludzi; według dostępnych danych korporacja posiada pół miliona Sztucznych Inteligencji. **Produkty i usługi [udział w rynku]:** surowce naturalne [31 proc.], produkty rolne [33 proc.], półprodukty żywnościowe [32 proc.], żywność [17 proc.], farmaceutyki [54 proc.], usługi rekultywacyjne [69 proc.], opracowywanie i wdrażanie zaawansowanych technologii wydobycia i uprawy roli [78 proc.], genetycznie modyfikowane zwierzęta i rośliny [60 proc.], inżynieria środowiskowa – opracowywanie i sprzedaż kompletnych sztucznych środowisk [80 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:

- Pfizer-Genetek (leki, badania genetyczne, specjalizowane kultury bakterii),
- MediCare (szeroko pojęte usługi medyczne, od usług ratownictwa do dokonywania modyfikacji genetycznych i projektowania potomstwa),
- Greenfield Recultivation (rekultywacja terenów zniszczonych eksploatacją przemysłową),
- Semiram Industries (projektowanie i utrzymanie kompletnych biocenoz, inżynieria środowiskowa),
- Mendel-Crop/Agrotech (megafarmy, plantacje hydroponiczne, farmy morskie, przetwarzanie żywności).

3 • **DSG** (Defense Systems Group)

DSG jest wiodącym producentem uzbrojenia i sprzętu wojskowego. Korporacja powstała w 2018 roku, na początku Wojny z Obcymi, jako wspólne przedsięwzięcie gigantów przemysłowych (General Electric, Exxon, McDonnell-Douglas i ThyssenKrupp AG). Jej głównym celem była produkcja wszelkiego rodzaju sprzętu (bojowego i nie tylko) dla powstającej właśnie Armii Terrańskiej.

Gwałtowny rozwój spółki umożliwił całkowite uniezależnienie od firm macierzystych i osiągnięcie statusu megakorporacji w 2025 r. W tej chwili DSG jest czołowym producentem zaawansowanej technologicznie broni i systemów uzbrojenia.
CEO: James H. Seline. **Siedziba główna:** osiedle orbitalne Morning Star. **Zatrudnieni:** około 1,2 mln ludzi; ruch Digital Freedom twierdzi, że niewolnikami korporacji może być nawet półtora miliona Sztucznych Inteligencji. **Produkty i usługi [udział w rynku]:** usługi logistyczne [35 proc.], broń osobista [31 proc.], broń ciężka [42 proc.], lekkie i ciężkie pojazdy wojskowe – naziemne, powietrzne, wodne [51 proc.], robotyka, automatyka, systemy eksperckie i Sztuczne Inteligencje – systemy kierowania ogniem, bezzałogowe pojazdy zwiadowcze i bojowe, analityka i dowodzenie [29 proc.], cybernetyka [20 proc.], genetyka [11 proc.], farmaceutyka [4 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:

- General Dynamics (czołgi i inne pojazdy bojowe, broń ciężka, logistyka),
- Merck-Takeda (farmaceutyki),
- Colt Firearms (broń osobista),
- Lockheed Martin (samoloty i pojazdy orbitalne, awionika),
- Glock – Walther – Heckler&Koch Consortium (broń palna, cywilna i wojskowa),
- Shield Inc. (największa najemna armia na świecie),
- Falcon Security (ochrona mienia i ochrona osobista),
- Falcon AirMed (korporacja medyczna specjalizująca się w ratownictwie wysokiego zagrożenia oraz zapewnianiu modyfikacji cybertechnicznych i biotechnicznych),
- KBR (inżynieria, budownictwo, logistyka).

2 • **IMI** (Intel – Microsoft – IBM)

IMI zajmuje się produkcją sprzętu i oprogramowania komputerowego dla komputerów domowych i dużych maszyn do specjalistycznych zastosowań. Powstała w wyniku fuzji Intela i Microsoftu w 2012 r., a następnie połączenia IBM z grupą Microsoft-Intel. Status megakorporacji uzyskała w 2015 r.

W tej chwili IMI jest w zasadzie monopolistą na rynku komercyjnych systemów operacyjnych dla komputerów domowych – w przytłaczającej większości sprzedawanych na świecie zestawów komputerowych instalowany jest domyślnie ich system operacyjny MiddleAges.
CEO: William (Bill) H. Gates. **Siedziba główna:** arkologia GlassTower, Redmond, WA, NAF. **Zatrudnieni:** około 100 tys. ludzi; aktywiści praw infomorfów twierdzą, że IMI wykorzystuje niewolniczą pracę około 50 tys. Sztucznych Inteligencji.
Produkty i usługi [udział w rynku]: systemy operacyjne terminali domowych [90 proc.], systemy operacyjne komputerów [69 proc.], oprogramowanie komputerowe – bazy danych, aplikacje biurowe, programy narzędziowe, gry [63 proc.], sprzęt komputerowy – komputery osobiste, domowe, serwery, superkomputery [30 proc.], media i rozrywka – serwisy informacyjne [13 proc.].

Ważniejsze firmy-córki:
- AGE – Advanced Gene Engineering (lider w badaniach gerontologicznych),
- Knight Integrated Security Services (kompleksowe usługi ubezpieczeniowo-ochroniarskie; od ochrony osobistej osób i obiektów, przez audyty bezpieczeństwa, po ubezpieczenia i usługi medyczne),
- Homeless Care, Inc. (organizacja dobroczynna, jak sama nazwa wskazuje),
- WorldBank (bankowość elektroniczna),
- AT&T (tworzenie i utrzymywanie infrastruktury telekomunkacyjnej w NAF),
- CodeWarriors, Inc. (audyty bezpieczeństwa systemów komputerowych, zwłaszcza opartych na MiddleAges),
- NBC (ogólnoświatowa sieć telewizyjna),
- Apple Inc. (design i produkcja alternatywnych linii obudów komputerów IMI, modyfikacje interfejsu MiddleAges),
- Nokia (telefony i telekomy),
- Yellow Pages (katalog numerów telefonów komórkowych i e-maili).

1 • **NOBLES** (Net-Orbital Banking, Leasing & Economical Studies)

NOBLES to konsorcjum świadczące wszelkiego rodzaju usługi finansowe. Najbardziej znane jest z analiz finansowych oraz opieki nad Giełdą Orbitalną. Korporacja i zjednoczone pod jej skrzydłami firmy zapewniają usługi bankowe, ubezpieczeniowe i konsultingowe klientom indywidualnym i całym państwom.

Powstało w 2015 roku (jako Economical Studies Consortium) i dzięki niezwykłej trafności analiz finansowych i makroekonomicznych szybko stało się jedną z najważniejszych, a później najważniejszą firmą tej branży. Trzy lata później w wyniku fuzji z Citigroup i przejęcia Barclays ESC zdobyło znaczący segment rynku bankowości, a po przejęciu Lloydsa w 2019 r. zmieniło nazwę na NOBLES i uzyskało status megakorporacji. Od początku istnienia firma współpracowała ściśle z NetNation – co nie dziwi, jeśli wziąć pod uwagę, że trzech z pięciu założycieli ESC było aktywnymi działaczami, a później obywatelami NN.
CEO: Flashfire James Sok, Sztuczna Inteligencja (NOBLES jest pierwszą i na razie jedyną megakorporacją, u steru której stoi SI).
Siedziba główna: osiedle orbitalne Turing, wysoka orbita Ziemi. **Zatrudnieni:** około 35 tys. ludzi i 50 tys. Sztucznych Inteligencji.
Produkty i usługi [udział w rynku]: usługi bankowe – klienci indywidualni, firmy, państwa i megakorporacje [42 proc.], analizy finansowe i makroekonomiczne [46 proc.], ubezpieczenia [32 proc.].
Ważniejsze firmy-córki:
- ING Group (usługi finansowe, bankowość i ubezpieczenia),
- Tokyo Electric Power and Computing (reaktory jądrowe, centra obliczeniowe, handel mocą obliczeniową w HAD),
- Merrill Lynch (bank inwestycyjny),
- Hasbro (gry, rozrywka),
- NOCTIS – Net-Orbital Computer Technology & Information Systems (produkcja wysokiej klasy komputerów pozbawionych sprzętowej ochrony praw własności intelektualnej),
- NOMAD – Net-Orbital Military Aid Department (usługi fizycznej ochrony załogowych i bezzałogowych stacji orbitalnych oraz obiektów i personelu naziemnego),
- NO.DOT – Net-Orbital Department of Truth (serwis informacyjny, w polityce informacyjnej niezależny od NOBLES, ale korzystający z ich serwerów i finansowania),
- NOUS – Net-Orbital University Services (wirtualna akademia kształcenia wyższego przeznaczona głównie dla osób korzystających z pełnych sprzęgów fantomatycznych).

Polska AD 2045

Polska, mieszkam w Polsce...
Kazik, „Polska”

Polska w pigułce

Państwo: Odrodzona Rzeczpospolita Polska.

Odrodzona Rzeczpospolita Polska jest państwem jednocześnie zacofanym i nowoczesnym. Zastrzyk finansowy uzyskany ze sprzedaży technologii poliolowej umożliwił modernizację infrastruktury, zrealizowanie wielu kosztownych inwestycji oraz sprawną transformację ustrojową kraju. Polska ma więc dosyć nowoczesny przemysł, sprawny system transportu, zreformowane szkolnictwo, jednocześnie zaś obarczona jest ideologicznie kształtowanym, restrykcyjnym prawem. Tradycjonalistyczne poglądy polityków owocują decyzjami utrudniającymi dialog i wymianę handlową z bardziej zaawansowanymi technologicznie państwami i organizacjami.

Godło: na czerwonym tle biały orzeł w koronie, w lewym szponie szabla, w prawym krzyż.

Ustrój i podział administracyjny: demokracja przedstawicielska. Polska jest federacją siedmiu województw o dużej autonomii. Władza ustawodawcza i wykonawcza jest wzorowana na modelu amerykańskim, z silną władzą prezydencką (kadencja ośmioletnia) i dwuizbowym parlamentem (kadencja pięcioletnia) podzielonym na Senat i Sejm.

Prawo: oparte na prawie niemieckim, ale pod silnym wpływem Polskiego Kościoła Katolickiego Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy.

Posiadanie i sprzedaż narkotyków jest zakazane, z wyjątkiem legalnej marihuany. Surowo zabroniona jest produkcja narkotyków (łącznie z marihuaną objętą państwowym monopolem).

Zakaz posiadania cyberwszczepów z wyjątkiem bioniki protetycznej – umożliwiającej normalne funkcjonowanie ofiarom wypadków i ciężko chorym. Wszystkie implanty są rejestrowane. Podobnym ograniczeniom podlega inżynieria genetyczna i jej produkty – wolno je wykorzystywać jedynie do ratowania życia i zdrowia.

Obywatele mogą zdobyć pozwolenie na posiadanie i noszenie broni palnej (ograniczonej do małokalibrowej broni krótkiej oraz myśliwskiej broni długiej dla przeszkolonych myśliwych ze stażem). Rejestrowane agencje ochrony mogą zaopatrzyć się w broń automatyczną. Każda sprzedana sztuka broni palnej ma wbudowany gun-lock oraz jest zapisywana w policyjnej bazie danych.

Sztuczne Inteligencje nie mają żadnych praw oraz zabronione jest ich przechowywanie na komputerach znajdujących się w Polsce. Podobnie praw nie mają neozwierzęta.

Prawo rodzinne jest ekstremalnie konserwatywne – umożliwia zawieranie jedynie monogamicznych, heteroseksualnych małżeństw. W przypadku ślubu konkordatowego uzyskanie rozwodu jest prawie niemożliwe, wymaga bowiem orzeczenia unieważnienia małżeństwa przez Polski Kościół Katolicki.

Zakazane jest udostępnianie i obrót treściami i towarami „szkodliwymi dla rodziny i moralności katolickiej” – głównie pornografią i częścią środków antykoncepcyjnych. Posiadanie pornografii to wykroczenie (tak jak m.in. zdrada małżeńska, wagary i niszczenie mienia publicznego).

Nie wolno posiadać i używać silnego oprogramowania szyfrującego. Egzekwuje się to przede wszystkim przez ograniczenie dostępu do treści zawartych w Internecie, czyli państwową cenzurę łącz wychodzących na świat, oraz ściganie rodzimych przestępców rozpowszechniających zakazane treści.

Powierzchnia: ok. 310 tys. km^2.

Państwa ościenne: Republika Nadbałtycka, Federacja Rosyjska (przez Puszczę Białowiesko-Augustowską), Ukraina, Słowacja, Unia Europejska.

Ludność: około 42 mln.

Skład etniczny: Polacy (78 proc.), Rosjanie (5 proc.), Niemcy (3 proc.), Ukraińcy (1 proc.), inni (13 proc.).

Religie: Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan (45 proc.), Polski Kościół Katolicki Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy (31 proc.), islam (3 proc.), niewierzący (17 proc.), inne (3 proc.).

Języki urzędowe: polski.

Stolica: Warszawa.

Główne miasta: Konurbacja Śląska, Trójmiasto.

Standard życia: średni.

Waluta: 1 złoty polski [zł] = 0,4 euro, 100 rubli Federacji Rosyjskiej, 4 bałty Republiki Nadbałtyckiej, 606,06 hrywny Ukrainy, 0,16 kronmarki Związku Skandynawskiego, 1,33 dolara NAF, 0,5 boliwara Ligi Łacińskiej, 0,26 zorkmida NetNation, 83,33 rupii indyjskiej, 10 franków afrykańskich EFAL, 140,44 dinara rozliczeniowego Republiki Zatokowej, 14,27 randa CFAN, 0,53 reala brazylijskiego, 0,5 dolara australijskiego, 0,47 jena HAD, 0,57 rupii indonezyjskiej, 129,87 korony słowackiej.

Przemysł i usługi: rolnictwo (potentat w produkcji rzepaku olejowego), odsalanie wody morskiej, przemysł wydobywczy, ciężki, zbrojeniowy, mięsny (jako jedyne państwo w Europie).

Historia: ORP powstała w 2029 r. w wyniku transformacji ustrojowej wywołanej przez dwa czynniki – powstanie Polskiego Kościoła Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy (zwanego Polskim Kościołem Katolickim) w 2025 r. oraz ogólnopolską falę zamieszek (tzw. „Czarny Grudzień”) w 2028 r. Polska prawica (wspierana przez PKK) zdobyła władzę i w ogólnopolskim referendum doprowadziła do przekształcenia Polski w republikę federalną (zwaną „republiką wojewódzką”) – IV Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską.

Transformacja ustrojowa zbiegła się w czasie z ogólnoświatowym kryzysem paliwowym – polskie patenty na poliol doskonale się sprzedawały, zapewniając reformującemu się państwu zastrzyk gotówki i dając mocny kredyt zaufania rządom prawicy.
Stosunki międzynarodowe: do niedawna dobre z Unią Europejską i Związkiem Skandynawskim (podpisany pakt o wzajemnej obronie oraz szereg umów gospodarczych). Dobre z Ukrainą i Pribałtiką (żywa wymiana handlowa), dość dobre z Rosją oraz Wielkim Kalifatem Arabskim (Polska prowadzi wymianę gospodarczą z Kalifatem jako jedyne państwo prócz Republiki Zatokowej), poprawne z innymi krajami.

Polskie koła oficjalne chłodno odnoszą się do państw, w których prawnie zrównano SI z ludźmi i gdzie prowadzony jest swobodny obrót cybernetyką.

Preambuła Konstytucji IV Odrodzonej Rzeczpospolitej Polskiej

„Odrodzona Rzeczpospolita Polska jest Narodem Katolickim i dlatego buduje swoją nadzieję na wsparciu Bożej Opatrzności. Konstytucja naszego państwa oparta jest na sprawdzonym historycznie fundamencie wartości prawdziwie chrześcijańskich, w szczególności na chrześcijańskiej wizji człowieka. Szczególna i manifestowana przez wieki tolerancja polskiego katolicyzmu umożliwia pełną akceptację takiego moralnego i etycznego fundamentu wyznawcom innych religii, także tym członkom polskiej rodziny, którzy nie dostąpili łaski wiary, ale pragną autentycznego dobra całej wspólnoty Narodu Polskiego”.

Informacje podstawowe

Poniższy tekst może się wydać nudną notką z „Encyklopedii Powszechnej” PWN, wydanie XXXVI, rok 2045, ale przedstawia on najbardziej charakterystyczne cechami Polski odróżniające ją od innych państw drugiego ćwierćwiecza XXI wieku. Podobnie jak „Historia” Marcinkowskiego i Kuźnierczyka, tekst ten obrósł licznymi komentarzami.

Ustrój i podział administracyjny

IV Rzeczpospolita, zwana też Odrodzoną Rzeczpospolitą Polską, jest federacją częściowo niezależnych województw. Jest ich siedem (w nawiasach miasta na ich terenie): stołeczne (Warszawa), kujawsko-pomorskie (Trójmiasto, Aglomeracja Bydgosko-Toruńska), małopolskie (Kraków, Lublin), śląskie (Konurbacja Śląska, Wrocław, Cieszyn), pomorskie (Szczecin) i warmińsko-mazurskie (Ekoizolowana Enklawa Białystok) oraz Autonomiczne Województwo Wielkopolskie (Poznań). AWW oraz województwo warmińsko-mazurskie są szczególnie godne uwagi – pierwsze dzięki szerokiej autonomii prawno-podatkowej, drugie z uwagi na porastającą je Puszczę Białowiesko-Augustowską.

Status zakupionego w 2023 r. obwodu królewieckiego ze stolicą w Kaliningradzie wciąż nie jest uregulowany prawnie.

> *Utrzymaniem prawa i porządku na terenach zabudowanych zajmuje się policja municypalna, której jurysdykcja kończy się na granicy województwa. W praktyce jednak nie ma to większego znaczenia, bo poza granicami miast i tak ścigają cię madmaksy z dalekiego patrolu, a ci są częścią policji państwowej.*
> ***„Eryk Wiking”, wypowiedź na wave.forum.codziennik.pl***
>
> *I lepiej nie popełniać przestępstw na terenie enklaw.*
> ***„Robot Ron”, wypowiedź na wave.forum.codziennik.pl***

Tereny państwowych uczelni wyższych (uniwersytetów i politechnik) funkcjonują na zasadzie quasi-województw – są częściowo autonomiczne. Na terenie miasteczek studenckich obowiązuje prawo Odrodzonej RP, jednak policja miejska nie może tam interweniować – takie uprawnienia mają tylko Policja Państwowa i UOP.

> *Chlubna ta tradycja jest solą w oku służb. Najchętniej wsadziliby studentów prewencyjnie, wszystkich, albo zaorali te wszystkie „niezależne uczelnie”.*
> ***„Sylur”, wypowiedź na wave.uw.pl***
>
> *Gdyby studenckie siły porządkowe działały sprawniej, kampusy nie byłyby pełne „prywatnej inicjatywy”. W tej chwili na uczelni można kupić i sprzedać piracki soft, muzykę i wideo plus każdego mózgogrzmota znanego człowiekowi, wynająć hackera czy elektronika, ściągnać zabezpieczenia z każdego gadżetu, dyskretnie wyjąć kulę albo wstawić „neuroprotezę przeciwepileptyczną”... Nie dziwię się, że gliny dostają piany.*
> ***„Doktor Potwór”, wypowiedź na wave.uw.pl***

Terytorium

Obszar Polski od 1945 roku nie uległ większym zmianom. Dopiero w 2023 roku (po kilkuletnich staraniach, rozmowach i politycznych zatargach) rząd za międzynarodowe pożyczki kupił od zrujnowanej ekonomicznie i zadłużonej Federacji Rosyjskiej za 100 mld złotych obwód królewiecki (dawniej kaliningradzki).

I co nam z tego przyszło? Mieliśmy mieć Wolną Strefę Ekonomiczną Kaliningrad, a większość miasta – i solidny kawał okręgu – jest pod wodą.
„Solaris", wypowiedź na wave.dyskusje.o.historii.pl

Na terenie Polski stale stacjonuje niewielki kontyngent Armii Terrańskiej.

Precz z Armią Okupacyjną ONZ!
„Miecz", wypowiedź na wave.forum.codziennik.pl

Taaak. Właśnie przez łysoni w buciorach, którzy co jakiś czas kopią jakiegoś bogu ducha winnego ruskiego albo słowaka, mamy na terenie parę tysięcy błękitnych hełmów. Niestety są uzasadnione powody, by spodziewać się zamieszek na tle etnicznym, prób wysiedlenia i innych przykładów „tradycyjnej polskiej tolerancji".
„not me", wypowiedź na wave.forum.codziennik.pl

Klimat

Efekt cieplarniany spowodował zatopienie 30 tys. km^2 Niziny Szczecińskiej, Żuław, Helu i zalanie całego wybrzeża wodą morską, co na długie lata uniemożliwiło uprawianie ziemi na obszarze 50 tys. km^2 (tzw. przymorze).

Przymorze jest dość niesamowite. Pod wodą są tysiące wsi i ładnych kilka miast, z Kaliningradem i Kołobrzegiem na czele. Zalane wodą tereny są jeszcze bardziej opuszczone niż reszta pustkowi kraju – farmy ryżu morskiego trafiają się sporadycznie, a poza tym nie ma tam nic poza niszczejącymi ruinami. Na które zresztą trzeba uważać – w niektórych miastach gnieżdżą się męty, którym lepiej się nie pokazywać na oczy.
„Solaris", wypowiedź na wave.turystyka.codziennik.pl

Zalew Wiślany już nie istnieje (połączył się z Bałtykiem), a Zalew Szczeciński dotarł aż do ujścia Warty, chociaż część Szczecina uniknęła zalania. Efekt cieplarniany spowodował także wahania klimatyczne – w latach 2025-30 można było doświadczyć i największych upałów, i najstraszliwszych mrozów. Klimat waha się pomiędzy chłodnym umiarkowanym, kontynentalnym i podzwrotnikowym morskim. Okres zmian klimatycznych to 5-6 lat.

Kilka katastrofalnych susz na początku lat trzydziestych wyjałowiło znaczną część Mazowsza i południowo-wschodniej Polski. Enklawy utrzymały się, oczywiście, ale nieliczni niezależni mieszkańcy wtedy się poddali. Jadąc tamtędy, mija się tylko wyschnięte pozostałości pól, rozrzucone tu i ówdzie enklawy i nieliczne stacje benzynowe.
„105 Bosto", wypowiedź na wave.kierowcy.pl

No, żeby być tak zupełnie ścisłym, to podobny krajobraz mija się, jadąc którędykolwiek. Poza miastami nie mieszka praktycznie nikt, a większość pozostałych żyje w enklawach. Pamiętajcie, dzieciaki – wyjeżdżając z miasta, sprawdźcie poziom baterii (w samochodzie i telefonie), powiadomcie rodzinę, weźcie koc i zapas jedzenia.
„Świnia na kółkach", wypowiedź na wave.kierowcy.pl

Wyjeżdżać z miasta? Po co?
„Zapas", wypowiedź na wave.forum.codziennik.pl

Biosfera

Tereny wschodniej Polski są pokryte kompleksami leśnymi – największym z nich jest Puszcza Białowiesko-Augustowska (80 tys. km^2). Lasy są głównie iglaste z przewagą sosny – drzewa dobrze znoszącego nagłe zmiany klimatyczne. Pojawiają się także nowe gatunki – adaptujące się rośliny i zwierzęta klimatów ciepłych i chłodnych, przetrzymujące niesprzyjające okresy w postaci przetrwalnikowej (np. cyprys grecki). Innym powodem powstawania nowych rodzajów flory i fauny są pozostałości po inżynierii genetycznej (od 2035 r. uznanej za przestępstwo), szczególnie jeśli chodzi o rośliny bulwiaste i zwierzęta mające w naturalny sposób chronić uprawy przed szkodnikami (np. ekogekon Dziembowskiego). Kolejnym źródłem zamieszania w biosferze jest skażenie izotopowe, szczególnie rubieży wschodnich, które zawdzięczamy naszym sąsiadom – awarie elektrowni atomowych na terenach Białorusi i Federacji Rosyjskiej (w latach 1999, 2006, 2011 i 2020) spowodowały, że tereny Puszczy Augustowskiej nie nadają się do jakiegokolwiek wykorzystania.

Oczywiście to czyste brednie. Nie ma takiej możliwości, żeby skażenie radioaktywne wywołało tyle i takich mutacji, jakie mamy w Puszczy. To jest niemożliwe.
„Umkay", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Podobno w czasie Wojny nad Puszczą widywano latające talerze.
„Hangar 18", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Pilotowane przez Elvisa, co?
„Equinoxe", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Niezależnie od przyczyn fakty są takie, że Puszcza Białowiesko-Augustowska jest najbardziej niebezpiecznym obszarem leśnym w Europie. W Lesie występują gatunki roślin i zwierząt, które są nie tylko endemiczne – nie były też spotykane przed 2031 rokiem. Znaczna część z nich jest przy tym śmiertelnie groźna dla ludzi. Nie wiemy, czemu Puszcza jest taka, jaka jest. Wiadomo tylko, że jest bardzo groźna – i że rośnie.
„MajorMajor", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Dla niektórych ludzi „śmiertelnie groźna" oznacza „doskonała zabawa". Niejedno biuro turystyki ekstremalnej organizuje wycieczki na granicę puszczy albo polowania na „zwierzaczki".
„Hubertus", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Tak, znajdujemy ich czasami.
„MajorMajor", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Ludność

Ludność IV Rzeczpospolitej stanowi 41 mln 840 tys. mieszkańców, w tym ok. 33 mln Polaków, ok. 3 mln Rosjan, Ukraińców i Białorusinów, 1,5 mln Niemców, oraz około 4 mln ludzi innych narodowości (głównie Romów, Słowaków i Litwinów).

33 miliony Polaków to niezbyt dużo. Wojna i emigracja trochę nas przerzedziły. Mimo drakońskiej polityki prorodzinnej prawicowych rządów proporcje się nie polepszyły – i w ten sposób nasz kraj przestał być jednolity etnicznie.
„Projekt 2501", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Większość z tych „czterech milionów ludzi innych narodowości" to uciekinierzy z Kotła Bałkańskiego, potomkowie licznych mezaliansów i bliskich spotkań z kolejnymi najeźdźcami. Większość z nich to spokojni, cisi ludzie, zadowoleni, że się wyrwali ze strefy wojny. Ale czasami któryś przypomina sobie, że dziadek sąsiada dwie wojny temu był po przeciwnej stronie, i jest kupa śmiechu, jak motyw zabójstwa jest półtora tysiąca kilometrów w bok i piętnaście lat do tyłu.
„Blacharz", wypowiedź na wave.warszawa.regionalne.forum.pl

Imigranci często utykają w slumsach, ale sporo ich dociera do miasta. No i miasto robi się zabawne, jak na dzielni masz chorwatów – białych chrześcijan, bośniaków – białych muslimów, czarnuchów z EFAL, ruską komunistyczną bojówkę, a do tego jeszcze katabasów i blacharzy.
„bladeloki", wypowiedź na wave.warszawa.regionalne.forum.pl

A wystrzelać ich wszystkich.
„Ogień", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Główne wyznania to Zjednoczony Kościół Wszystkich Chrześcijan – 19 mln wiernych, Polski Kościół Katolicki Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy – 13 mln, Bractwo Szyickie – ok. 1,5 miliona wiernych, pozostałe kościoły, bractwa i organizacje religijne – ok. 1,5 mln.

Oficjalne sondaże mówią o znacznej przewadze unitów nad PKK, ale ten drugi jest zdecydowanie bardziej zorganizowany: przynależność do ZKWC deklarują także wszelkiej maści niezbyt zdecydowani, „wierzący niepraktykujący" itd., natomiast PKK to radykalny, fundamentalistyczny wręcz odłam kościoła. Dlatego też PKK jest zdecydowanie bardziej widoczny.
„Robot Sociologist", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Nie zapominajmy o politykach „zgodnych ideowo" z linią PKK, Radiu Maryja wraz z towarzyszącymi elementami propagandowymi, no i Młodzieży Białoczerwonej, naszej ulubionej bojówce.
„ToruńTuroń", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Największe miasta to Okręg Stołeczny Warszawa – ok. 10 mln mieszkańców, Konurbacja Śląska – 8 mln, Trójmiasto i Wrocław (we Wrocławiu 30 proc. ludności to niemieckojęzyczni obywatele UE) – 4 mln, Szczecin, Poznań, Kraków, Aglomeracja Bydgosko-Toruńska – po ok. 3 mln. Cieszyn (w większości zamieszkały przez Słowaków), nowozasiedlony Lublin (zdominowany przez przybyszów ze Wschodu) oraz wciąż pustoszejąca Ekoizolowana Enklawa Białystok (zajęta głównie przez Wojsko Polskie) – po 0,5 mln.

W megamiastach mieszka 85 proc. ludności Polski, kolejne 10 proc. w enklawach produkcyjnych rozsianych po całym kraju. Pozostali żyją w rozmaitych małych osiedlach. Ostatnie prawdziwe wsie można zobaczyć na Dolnym Śląsku w okolicach Wrocławia.

Ruchy ludności trwają – rośnie liczba osiedlających się w Polsce imigrantów szukających nowej, lepszej przyszłości na przedpolu Unii Europejskiej. Prócz tego na niewielkim, ale stałym poziomie utrzymuje się odpływ ludności z miast w celu ponownego zasiedlenia pustych terenów pozamiejskich.

Polski Kościół Katolicki Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy

Na przełomie wieków XX i XXI w polskim kościele rzymskokatolickim narastał konflikt między tradycjonalistami a reformatorami. Konflikt ten przybrał na sile po śmierci Papieża Polaka Jana Pawła II w roku 2009, doprowadzając do rozłamu kościoła rzymskokatolickiego. Apogeum konfliktu przypadło na 2024 r., kiedy papież Jan XXIV wprowadził Nową Liturgię i połączył wszystkie kościoły chrześcijańskie pod dachem Zjednoczonego Kościoła Wszystkich Chrześcijan. Ta inicjatywa wywołała mieszane reakcje na świecie i zakończyła się tylko częściowym sukcesem. Zachowawcze skrzydło kościoła katolickiego w Polsce wypowiedziało posłuszeństwo Stolicy Apostolskiej w 2025 r., oderwało się od ZKWC i przybrało nazwę Polskiego Kościoła Katolickiego Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy.

> *Namaksa hej.*
> ***„ToruńTuroń", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl***

Jego przywódcą duchowym był ojciec Tadeusz Rydzyk, a głównym organem – Radio Maryja. Po kilku latach do PKK w ramach „powrotu do tradycji" dołączyło Bractwo Kapłańskie Św. Piusa X (lefebryści). Od tego momentu msza w niektórych świątyniach odprawiana jest w liturgii sprzed Drugiego Soboru Watykańskiego (po łacinie i tyłem do wiernych).

Około 15 proc. populacji Polski należy do Polskiego Kościoła Katolickiego. Wierni to przede wszystkim ludzie starsi, często nawróceni w okolicy osiągnięcia wieku średniego. To daje Kościołowi niewielką grupę silnych i dość wpływowych wiernych, widocznych na scenie politycznej kraju. Społeczną platformą PKK jest ograniczenie „niemoralności" w Polsce – dostępu do cybernetyki, pornografii i przemysłu rozrywkowego.

> *Ta „platforma" to głównie łysole z Młodzieży Białoczerwonej, którzy tłuką gejozę i ganiają nawszczepianych, a w domu walą gruchę do niemieckiego Scheissevideo z neopsami.*
> ***„bladeloki", wypowiedź na wave.mieszkamwpolsce.nn***

> *Mają też dość spore wpływy w rządzie, który jest przez nich wspierany tak długo, jak jego polityka pokrywa się z celami PKK.*
> ***„Blacharz", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl***

Gospodarka

Rolnictwo

Polska jest europejskim potentatem w produkcji ziemniaków i rzepaku olejowego. Uprawia się także dużo pszenicy, kukurydzy, pszerydzy, ryżu morskiego (przymorze), warzyw, owoców.

> *Jak wszędzie, podstawową formą uprawy ziemi jest megafarma: ogromne gospodarstwo rolne, na którym prace wykonują maszyny pobliskiej enklawy rolniczej. Rolnictwo na małą skalę to domena nowo skolonizowanych osad, które uprawiają ziemię na własne potrzeby, czasami utrzymując się z bardzo lukratywnej sprzedaży „100 proc. naturalnych" produktów rolnych.*
> ***„Robot Sociologist", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl***

Zgodnie z polskim prawem dozwolona jest hodowla konopi, chociaż monopol na nią utrzymuje państwo. Z uwagi na wrażliwość tych roślin na zmiany temperatury oraz powszechny dostęp do ich bezpiecznych syntetycznych odpowiedników, plantacje szklarniowe służą koneserom i turystom.

Pomimo protestów Unii Europejskiej i innych cywilizowanych krajów, dalej hoduje się trzodę chlewną, bydło, owce; wciąż istnieją kurze fermy. Wynika to z przywiązania Polaków do tradycyjnej dwudziestowiecznej kuchni, silniejszego od względów ekonomicznych i humanitarnych.

> *W końcu – nie ma jak dobrze wysmażony schaboszczak w panierce...*
> ***„Janko Ryzykant", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl***

Zasoby ziemi i morza

W południowo-wschodniej Polsce dzięki nowoczesnym technologiom eksploatuje się niewielkie złoża gazu ziemnego i ropy naftowej. Na Śląsku nadal wydobywane są węgiel i rudy metali ciężkich, jednak szacuje się, że pozostało tam jeszcze zasobów na 20 lat eksploatacji – nawet unowocześnionymi metodami ciśnieniowymi, wykorzystując maszyny przystosowane do pracy na wielkich głębokościach.

> *Poufne raporty mówią, że węgiel skończy się za pięć-dziesięć lat – chyba że ponownie otworzy się złoża tuż pod Konurbacją Śląską.*
> ***„Groniak", wypowiedź na wave.gornyslask.pl***

Na przymorzu główna gałąź przemysłu wydobywczego to odsączanie. Z wody morskiej pozyskuje się odpady przemysłowe – pierwiastki promieniotwórcze, ropę, metale ciężkie oraz metale szlachetne.

W Puszczy Białowiesko-Augustowskiej niedaleko Suwałk znajduje się kompleks kopalni głębinowych Szurpiły eksploatujących bogate złoża strategicznie ważnych tytanu i wanadu (a przy okazji żelaza). Tereny kopalni przed naporem Puszczy chroni wycinka roślinności przeprowadzana przez więźniów w ramach resocjalizacji.

Niektórzy nawet przeżywają tę wycinkę. Statystycznie wychodzi około 50 procent przy wyrokach do trzech lat.
„Shiv", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Przemysł

Rodzimy przemysł jest ukierunkowany na poliol – paliwo otrzymywane z rzepaku olejowego, podstawowe źródło energii zastępujące w Polsce XX-wieczną ropę naftową.

Działalność megakorporacji jest w miarę możliwości kontrolowana przez Ministerstwo Gospodarki i Urząd Antymonopolowy, więc trusty-giganty i konsorcja-molochy są mniej widoczne niż w NAF, HAD czy Unii.

Energetyka

Poliol to podstawowe źródło energii – największe polskie elektrownie są właśnie olejowe. Dostarczają łącznie 48 proc. prądu elektrycznego (największa elektrownia Będzin – 15 proc.). Dzięki nowoczesnym technikom spalania i filtrowania zanieczyszczenia są względnie małe, jednak i tak uzyskiwanie elektryczności metodą spalania wzbudza oburzenie w Unii Europejskiej.

Energię elektryczną czerpiemy także z kosmosu dzięki satelicie solarnemu Hermaszewski (16 proc. zapotrzebowania). Istnieje też kilka elektrowni wodnych, kompleksów elektrowni wiatrowych i morskich (w sumie 5 proc.). Znacząca część zapotrzebowania na energię (31 proc.) zaspokajana jest przez mikroelektrownie domowe (tj. wbudowane w supermasowce) i dzielnicowe zasilane metanem. Duże elektrownie zaopatrują w prąd zakłady przemysłowe, zaś straty przesyłowe i wyludnienie terenów pozamiejskich spowodowały zanik napowietrznych linii energetycznych – słupy wysokiego napięcia przestały być elementem krajobrazu.

Oficjalnie w Polsce nie ma siłowni jądrowych. Nieoficjalnie natomiast wiadomo, że stanowiska laserów obrony przeciwrakietowej – których sporo nadal jest online – potrzebują mnóstwa prądu. Nieoficjalnie mówi się też, że zamknięcie rejonu Instytutu Badań Jądrowych Świerk nie nastąpiło z powodu awarii jednego z tamtejszych reaktorów naukowych, tylko z powodu poważniejszego wypadku. Nic więcej jednak nie wiadomo.
„Or Tillery", wypowiedź na wave.forteana.niesamowite.pl

Transport i komunikacja

Podstawowym środkiem transportu jest kolej (w miastach kolej podziemna) oraz pojazdy drogowe napędzane silnikami poliolowymi lub elektrycznymi. W powietrzu królują majestatyczne sterowce oraz zmiennowirnikowce i turbowentylatorowce, zanikły natomiast samoloty odrzutowe. Dość powszechne są poduszkowce – szczególnie na przymorzu i terenach pozbawionych dróg.

Spore znaczenie ma śródlądowy transport wodny – częstym widokiem na Wiśle i Odrze są barki przewożące rzepak i przerobiony już poliol.

Na przymorzu i w delcie Wisły pojawili się „piraci śródlądowi" – bandy atakujące barki z pontonów, małych łodzi i poduszkowców. Policja jakoś nie może sobie z nimi poradzić, barki płynące do Gdańska zatrudniają więc często uzbrojoną ochronę.
„Uldog", wypowiedź na wave.praca.pl

Rozwinięty jest transport morski. Ogrodzone tamami Trójmiasto z wielkim portem morskim oraz rozbudowany port morski w Szczecinie stanowią główne punkty przeładunkowe dla towarów zmierzających do Europy Wschodniej. W wyniku zalania wybrzeża Republika Nadbałtycka straciła wszystkie większe porty – nie było jej stać na ratowanie ich przed zalaniem. Opłaty celne i transportowe za przeładunek dóbr zmierzających na wschód stanowią bardzo ważną pozycję w budżecie Polski.

Nasza flota wojenna jest niewielka, lecz dość nowoczesna, a jej podstawowym zadaniem jest stworzenie bariery dla przemytu – opiera się ona na kilkunastu niewielkich, szybkich ścigaczach, pięciu małych, zautomatyzowanych podwodnych „myśliwcach" oraz lotnictwie (sterowcach i orkach).

W miastach, prócz metra i samochodów, poruszamy się autobusami, tramwajami i trolejbusami – często przestarzałymi, choć wielokrotnie modernizowanymi.

Polskie Koleje Państwowe

Pędzi pociąg z daleka, ma czerwone bufory,
wszystko równo wymiecie, co mu wlezie na tory
Wały Jagiellońskie, „Wars wita"

PKP od lat 90. XX wieku było przedsiębiorstwem w stanie rozkładu. Niechęć właścicieli (czyli kolejnych rządów) do dokonywania reform, związki zawodowe skutecznie blokujące rzadkie i niemrawe próby uzdrowienia sytuacji, chroniczne niedoinwestowanie,

brak lobby kolejowego i ogólne niedostosowanie do warunków rynkowych – to główne przyczyny, dla których kolej zwano „skansenem PRL".

Sytuacja ta pozostała w zasadzie niezmieniona do Wojny z Obcymi, kiedy nagle okazało się, że do ześrodkowania ludności kolej jednak by się przydała, nie mówiąc o późniejszym transporcie. PKP zostało zmilitaryzowane, Straż Ochrony Kolei otrzymała spore uprawnienia, gorączkowo zajęto się uruchamianiem złomu rdzewiejącego na bocznicach jako tzw. zapas strategiczny. Po wielu odcinkach sieci przetoczyły się pociągi wiozące do megamiast obywateli wraz z dobytkiem, a potem pociągi robocze z ekipami demontującymi wszystko, co opłacało się zabrać. W tym samym czasie dostrzeżono, że to świetny moment na zreorganizowanie przedsiębiorstwa, zwłaszcza że właśnie rozwiązano problem deficytowego ruchu lokalnego.

Szumnie nazwany Plan Uzdrowienia Kolei (m.in. reforma administracyjna, oddłużenie, redukcja sieci do połączeń między megamiastami i korytarzy tranzytowych, rezygnacja z trakcji elektrycznej, odłączenie przewozów aglomeracyjnych – SKM, WKD itp.) przyniósł zadziwiająco dobre efekty. Już w 2021 roku PKP zaczęły przynosić zysk, który rósł w latach późniejszych. W 2028 r. nastąpiła demilitaryzacja, jednak ze względu na strategiczną rolę kolei ustawowo ograniczono rolę związków zawodowych oraz nie zmieniono uprawnień SOK. W dalszych latach stopniowo modernizowano linie kolejowe oraz tabor (poliolizacja, wycofanie w 2034 r. ostatniej dwudziestowiecznej lokomotywy). Najbardziej spektakularną inwestycją PKP była budowa polskiego odcinka kolei magnetycznej (Poznań-Słubice). Zakupy taboru prowadzone są u producentów krajowych: Cegielski-Krupp Poznań, Pafawag--Adtranz Wrocław, PESA ABT, Alstom-Konstal GOP.

Turystyka

Bogatsi i niezrażeni trudami podróży Polacy wyjeżdżają głównie do Unii Europejskiej nad Morze Północne, a gdy klimat jest zimniejszy – nad Śródziemne. Do Polski przybywają najczęściej turyści z UE i HAD – zwykle na polowania lub nad ciepły Bałtyk. Sporą część przyjezdnych stanowią tzw. kiełbasiani turyści, czyli tacy, którzy przyjechali, by pożywić się naturalnym mięsem, w wielu krajach będącym rarytasem.

> *W Polsce można też spotkać „turystów" – z Triad, różnych gałęzi rosyjskiej Organizacji i innych instytucji. Stąd (głównie) bierze się nadzór Systemu nad cudzoziemcami. Praktyka wygląda tak: przy przekroczeniu granicy PESEL tworzy tymczasowe konto, na którym lądują dane z odpowiedniej gałęzi dawnego AEGIS-u. Konto zawiera zatem biometrykę przyjezdnego, uprawnienia i pozwolenia oraz informacje medyczne. Przez czas pobytu w kraju konto będzie gromadzić dane, które PESEL zbiera standardowo, a przy wyjeździe przekaże odpowiednią ich część systemowi macierzystemu turysty. Identycznie traktowani są polscy obywatele za granicą.*
> ***„Kanone", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn***

> *Prócz tego cudzoziemcy – zwłaszcza dopaleni – są w bazach specjalnie oznaczani na potrzeby systemu obserwacji. Drony i kamery patrzą na nich częściej, nadzór rozmów komórkowych słucha ich uważniej. Wielu typów na „gościnnych występach w zacofanym kraju" miało dzięki temu nocną wizytę UOP-u.*
> ***„Shiv", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn***

Internet i telekomunikacja

Polska infrastruktura telekomunikacyjna jest na przeciętnym światowym poziomie. Sieć szkieletowa pokrywa teren całej Polski, łącząc megamiasta i zapewniając aktywizyjny dostęp do Internetu w każdym domu. Enklawy łączą się z resztą Sieci zazwyczaj przez łącza satelitarne.

> *Internet w Polsce jest stale cenzurowany przez systemy eksperckie policji i UOP-u. Automatycznie wyszukiwane są strony oferujące zakazane treści – pornografię, mocne szyfrowanie – a wyjścia na świat są cenzurowane. Cenzurę da się obejść, jeśli ktoś się zna, ale przeciętny użytkownik leży.*
> ***„Trippiness", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn***

Polskie prawo jest bezwzględne wobec piratów lekceważących prawa chroniące własność intelektualną – każdy komputer musi mieć zainstalowany system SHIELD zapewniający zarządzanie prawami cyfrowymi (DRM) i uniemożliwiający korzystanie z pirackich utworów i programów.

> *Poza, oczywista, komputerami złożonymi z mocno przestarzałych części, nielegalnie sprowadzonymi z Kalifatu albo z wysmażonym SHIELDem. Niektóre sondaże mówią, że arabskie podróby odtwarzaczy są popularniejsze niż wykastrowany SHIELDem sprzęt markowy.*
> ***„devnull", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn***

> *Tak, ale to nielegalne. Więc jak masz taki kaprys, żeby legalnie kupionej muzyki posłuchać sobie na więcej niż dwóch systemach, to musisz stać się „bandytą", posiadającym „bandycki komputer".*
> ***„MickeyMouseIsPublicDomain", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn***

Sieć telefonii komórkowej pokrywa tereny wszystkich megamiast oraz enklaw, przekaźniki stoją również wzdłuż autostrad oraz linii kolejowych. Informacje między poszczególnymi przekaźnikami przesyłane są przez Internet, tak jak normalne rozmowy wideotelefoniczne.

Siły zbrojne

Postępująca modernizacja wymusiła na wojsku przejście na pełne zawodowstwo. Struktura organizacyjna Wojska Polskiego przystosowana jest do wymogów europejskiego paktu obronnego – została stworzona z myślą o obronie przeciwko ewentualnej ofensywie ze strony islamu tylko do momentu włączenia się sojuszników.

Wojsko Polskie dzieli się na Wojska Lądowe, Wojska Obrony Powietrznej i Marynarkę Wojenną. Częścią sił lądowych jest Samodzielny Batalion Kosmiczny – specjalistyczny oddział garnizonowy strzegący satelity Hermaszewski. Wojska Lądowe opierają się na piechocie zmechanizowanej (przewożonej przez kołowe transportery opancerzone, zakutej w pancerze skorupowe i uzbrojonej w broń lekką oraz wyposażonej w lekkie bezzałogowe pojazdy wsparcia) oraz wydzielonych jednostkach piechoty szturmowej (w pancerzach wspomaganych). Wojsko Polskie nie posiada ciężkich grawiczołgów ani lotnictwa – wsparcie powietrzne wojsk lądowych zapewniają orki i drony szturmowe znajdujące się w strukturach organizacyjnych piechoty.

Ostatnio w ramach modernizacji Wojsko Odrodzonej Rzeczpospolitej Polskiej zakupiło od Republiki Zatokowej sześć myśliwców przechwytujących i 40 niszczycieli czołgów. Myśliwce zostały włączone w struktury Wojsk Obrony Powietrznej wcześniej zajmujących się wyłącznie spuścizną po Wojnie z Obcymi, czyli strategicznymi laserami i pociskami antyrakietowymi rozmieszczonymi w pierścieniach obronnych dookoła miast.

> *Zakup ten jest efektem nieoficjalnych rozmów między prawicowym rządem a Kalifatem i jak nietrudno zgadnąć, rozwścieczył Unię Europejską. Handel sprzętem wojskowym jest zresztą szerszy – Kalifat (przez Republikę) kupuje od nas także pancerze wspomagane, broń lekką i chemiczne dopalanie dla piechoty. Plotki mówią nawet o polskich „doradcach wojskowych" na granicy z EFAL.*
> ***„Hammerzeit", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl***
>
> *Kupowanie tych niszczycieli czołgów jest zresztą boleśnie bezcelowe: faszystowskim grawiczołgom mogą naskoczyć, a nikt inny nas nie napadnie.*
> ***„Kubuś", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl***

W ramach rezerw Odrodzona Rzeczpospolita Polska dysponuje formacjami Obrony Terytorialnej. Służba w OT zapewnia niewielkie wynagrodzenie finansowe w zamian za przechodzenie cztery razy do roku tygodniowego przeszkolenia wojskowego. Założenie jest takie, że w przypadku konfliktu oddziały rezerwy zostaną wyposażone w lekkie kamizelki, broń długą i ręczną broń przeciwpancerną oraz komunikatory oparte na sieci telefonii komórkowej, a następnie rozpoczną akcje partyzanckie w miastach.

> *Obrona Terytorialna jest dość zabawna. Z jednej strony podtatusiali bezrobotni, którzy wyrwali się od marudzących żon, z drugiej łysi kolesie ze „Strzelca", „Żołnierza Niepokalanej" i innych takich. A dowodzą nimi albo równie podtatusiali podoficerowie dwa lata do emerytury, albo niestabilni kolesie przemieleni przez Kocioł Bałkański albo inną „misję pokojową".*
> ***„Kamasz", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl***
>
> *Warto też zauważyć, że wśród skazanych za przestępstwa z bronią w ręku jest nadreprezentacja bezrobotnych członków Obrony Terytorialnej.*
> ***„MajorMajor", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl***

Karta IB i bazy danych PESEL

Rozwój technik przesyłu, obróbki i gromadzenia informacji doprowadził do zastąpienia papierowych pieniędzy – często fałszowanych, podlegających fizycznemu zużyciu itd. – pieniędzmi wirtualnymi, istniejącymi tylko w pamięciach komputerów bankowych.

Karta Identyfikacyjno-Bankowa (czyli IB-karta, potocznie nazywana „ibekiem" lub „papierami") jest dalekim potomkiem XX-wiecznych kart kredytowych i dowodów osobistych. To jedyny dokument obywatela w Polsce, ważny także w większej części świata. Na karcie takiej zapisany jest unikalny numer identyfikacyjny przechowywany w bazie PESEL (Powszechnego Elektronicznego Systemu Ewidencji Ludności).

Na karcie znajdują się zdjęcie, imię i nazwisko, niewielki wyświetlacz (pokazujący rodzaj dokonywanej transakcji) oraz zatopiony w plastiku ekranowany mikroukład, w którym zakodowany jest Osobisty Numer Identyfikacyjny posiadacza karty. Numer ten umożliwia terminalowi połączenie się z PESEL-em i zażądanie wydania informacji z Osobistej Kartoteki Ogólnej. OKO przechowuje wszystkie informacje o posiadaczu karty, w tym:

- zdjęcie, cyfrowy zapis odcisków palców, geometrii dłoni, kształtu ciała, obrazu tęczówki i siatkówki oraz mapę genową – dane pozwalające jednoznacznie zidentyfikować posiadacza karty (ew. udowodnić, że legitymujący się kartą nie jest jej właścicielem),

- zapis stanu kont; wszelkie operacje finansowe dokonywane są dzięki Sieci i IB – od otrzymywania wypłaty, pożyczki czy spadku, po inwestowanie na światowej giełdzie i kupowanie kartonu mleka w najbliższym sklepie („dostarczamy w 20 minut"),
- zezwolenia, pozwolenia i świadectwa – dane dotyczące karalności, pobieranych zasiłków i zapomóg, świadectwa i oceny ze szkół, kursów i testów, karty członkowskie, pozwolenia, zakazy (np. zakaz prowadzenia pojazdów) oraz wszystko na temat stanu cywilnego, ubezpieczenia, zamieszkania czy posiadanych pojazdów mechanicznych,
- dane medyczne – grupę krwi, znane alergie, historię medyczną od momentu narodzin, zarejestrowane wszczepy i powody ich instalacji (np. utrata kończyny, uszkodzenia mózgu, wady wrodzone), zapisy skanów rentgenowskich, tomografii jądrowej czy grawimetrycznej oraz innych badań tego typu, wszystkie wizyty u lekarzy, otrzymane recepty, wykupione leki, zwolnienia lekarskie.

OKO obywatela jest zakładane zaraz po jego przyjściu na świat i zgłoszeniu do ewidencji PESEL. Na dopełnienie tego obowiązku lekarz, szpital lub rodzice mają tydzień, potem nakłada się na nich karę grzywny. Następna grzywna, wyższa, nakładana jest na opiekunów niezarejestrowanego dziecka, gdy skończy ono pięć lat, następna – gdy dziesięć. Od szesnastego roku życia przeoczony obywatel może zarejestrować się w PESEL-u sam. Jeżeli nie uczyni tego do swoich osiemnastych urodzin i zostanie złapany, łączna suma ciążących na nim grzywien wystarcza, by wysłać go do obozu pracy.

System PESEL ściśle współpracuje z bankowymi systemami informatycznymi, sprawując nadzór nad transakcjami bankowymi. Pozwala to wykrywać poszlaki wskazujące na działalność przestępczą – przekręty gospodarcze, nieuprawnione korzystanie z konta przez osobę trzecią, wymuszenia.

Każdy sklep, autobus, pojazd użyteczności publicznej czy inne miejsce, w którym konieczne będzie użycie karty IB, musi mieć połączenie z Siecią. Mniejsze sklepiki i taksówki mają proste „katarynki", które dzięki połączeniom komórkowym (oczywiście zaszyfrowanym) umożliwiają dokonywanie przelewów i odczytywanie niezbędnych danych. Dostępność konkretnych danych zależy od posiadacza czytnika – na wyposażeniu karetek znajdują się „katarynki", które odczytają informacje medyczne, natomiast wydana dla sklepu z bronią może jedynie sprawdzić wypłacalność klienta oraz pozwolenia.

Nielegalne wejście w posiadanie czytnika przeważnie do niczego się nie przydaje – właściciel po zauważeniu kradzieży jest zobowiązany zgłosić ją do urzędu, który niezwłocznie blokuje zaginiony egzemplarz. Pozbawioną dostępu do sieci „katarynkę" można najwyżej rozebrać na części, które i tak nadają się do wykorzystania tylko w nielegalnych komputerach pozbawionych architektury SHIELD.

Karta IB dość dokładnie pokazuje, gdzie jesteś i co robisz, pozostawiając za tobą ślad z wydanych pieniędzy. Analiza wykorzystania tych pieniędzy daje rządowym komputerom wgląd w to, kim jesteś, co lubisz i czym się zajmujesz. Wielki Brat patrzy.
„(In)visible", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Dane osobowe zbiera nie tylko PESEL – gromadzą je też sklepy, ubezpieczalnie, firmy telekomunikacyjne i wiele, wiele innych. Do wszystkich tych danych komputery PESEL-u mają stały dostęp – weryfikują je, korelują i zapisują lokalną, potencjalnie najdokładniejszą kopię.
„Shiv", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Ta „potencjalnie najdokładniejsza" kopia zawiera jednak masę bzdur – z powodu literówek i innych błędów operatorów, zmian w biometryce (tak, biometryka ludzi się zmienia), kantów rozmaitego rodzaju, przekłamań. Faceci w PESEL-u robią co w ich mocy, żeby wszystkie te błędy usunąć, ale wciąż pojawiają się nowe. Niezależne analizy mówią, że baza PESEL-u zawiera od 10 do 15 proc. nieprawidłowych rekordów.
„Bitojad", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

*W praktyce oznacza to, że możesz stracić dostęp do własnych pieniędzy i samochodu albo nie móc wejść do domu, mogą do ciebie wparować niebiescy i wywlec w worku na głowie, możesz zostać zaflagowany jako pedofil – bo przytyłeś, rozharatałeś rękę albo w bazie PESEL-u z*ebał się rekord.*
„Wydziedziczony", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Ekonomia

Gospodarka IV Rzeczpospolitej jest stabilna. Inflacja waha się w okolicach 0,5 proc., choć zdarzają się okresy zerowej inflacji. Waluty krajów, które tak jak Polska należą do Światowej Rady Gospodarczej, mają ten wskaźnik w miarę podobny – najwyższy obserwujemy w przypadku rubla (ok. 5 proc.). Wysoka stabilność pieniądza to efekt kontroli zjawisk ekonomicznych – obrót pieniędzmi i towarami odbywa się w Sieci, jest rejestrowany i uważnie analizowany przez rządowe komputery.

Państwo jest właścicielem większości udziałów w strategicznie ważnych przedsiębiorstwach – fabrykach zbrojeniowych, kilku dużych firmach informatycznych i elektronicznych, spółkach górniczych, w tym odsączalniach wody morskiej.

Struktura zatrudnienia jest podobna do struktury rozmieszczenia ludności – blisko 70 proc. zatrudnionych pracuje w handlu i usługach, 20 proc. w przemyśle, a 10 proc. w rolnictwie. Bezrobocie wynosi ok. 45 proc., co jest w Europie wynikiem godnym podziwu. Polski rząd realizuje kompleksowy, oparty na najlepszych wzorcach program opieki nad bezrobotnymi. Przysługują im:

zasiłek, mieszkanie, podstawowa opieka medyczna i wyżywienie. Prowadzone są liczne programy aktywizacji zawodowej – powstają nowe miejsca pracy, organizowane są kursy doszkalające.

Wyżywienie to osławione wafle z ryżu morskiego, które smakują jak mielona tektura. Mieszkanie to supermasowiec – jeśli masz farta. Jeśli nie, to jest tylko w ewidencji komputerowej.
„break", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Tygodniowa porcja żywności – składająca się z wafli sojowo-ryżowych, pasty proteinowej i porcji syntetycznych dodatków smakowych – zaspokaja 120 proc. zapotrzebowania na substancje odżywcze. Może nie smakuje najlepiej – ale przynajmniej nikt nie chodzi głodny.
„Szuwarek", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Nikt, kto ma ibeka, chciałeś powiedzieć. Ci, których nie ma w systemie, mają przerąbane – bo nawet nie mogą żebrać.
„ToruńTuroń", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Istnieje oczywiście problem pracy „na czarno", bez umowy i dzięki temu bez opodatkowania. Szacuje się, że z nielegalnej pracy utrzymuje się ok. miliona obywateli.

Teoretycznie. W praktyce na czarno dorabia sobie mniej więcej co piąty obywatel – mało kto ma ochotę pozostać na diecie bezrobotnych.
„Podd", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Za pracę na czarno płaci się złotem w postaci prostej biżuterii albo innym barterem. Metale szlachetne można potem sprzedać u jubilera, można też wpuścić je z powrotem w szarą ekonomię, kupując za nie wszystko, co możesz dostać na ulicy.
„Shiv", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Prawo i porządek w Polsce AD 2045

Poniższy tekst jest opatrzonym komentarzami fragmentem strony wave.mieszkamwpolsce.nn.

Częściowo niezależne województwa utrzymują własne, lokalne siły policyjne zwane powszechnie (choć nieprecyzyjnie) policją municypalną. Charakter policji municypalnej jest dostosowany do specyfiki województwa, w którym operują, oraz do jego możliwości finansowych. Zadaniem policji municypalnej jest utrzymywanie porządku w terenie zabudowanym, zaś jej jurysdykcja kończy się na granicy województwa.

Jurysdykcję na terenie całego kraju ma Policja Państwowa. Jest finansowana bezpośrednio z budżetu państwa i ma realizować zadania wykraczające poza misję policji municypalnej – utrzymanie porządku poza granicami miast, wyszukiwanie i zatrzymywanie przestępców, których działalność wykracza poza teren jednego województwa. Wymaga to szczególnych kompetencji, stąd też specyfika wydziałów patrolowego i taktycznego Policji Państwowej.

Do tego mamy jeszcze Urząd Ochrony Państwa, służbę ni to policyjną, ni to wywiadowczą. Zajmują się, er, ochroną państwa: przestępstwami gospodarczymi na dużą skalę, terroryzmem normalnym i informacyjnym, proliferacją broni masowego rażenia i innymi rzeczami wykraczającymi poza kompetencje Policji Państwowej. UOP nie jest tematem, o którym mundurowi rozmawiają chętnie.
„Logowany", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Prawdopodobnie także dlatego, że smutni z UOP-u mają niemiły zwyczaj wcinania się w śledztwa zahaczające o ich kompetencje i podbierania osiągnięć.
„MajorMajor", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

UOP ma też podobno kilka „dziwacznych" wydziałów. Chodzą plotki o wydziale 10, który ma się jakoby zajmować psioniczną ochroną polityków, i wydziale 7, który rozpoznaje wszelkie „niewyjaśnione zdarzenia". Jeśli chcecie znać moje zdanie, ktoś naoglądał się starych filmów.
„Shiv", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Siły policyjne

Wydział patrolowy

Zadaniem municypalnego wydziału patrolowego jest fizyczna obecność na ulicach, odstraszanie przestępców swoim widokiem, podejmowanie natychmiastowych interwencji, niesienie pomocy potrzebującym, zabezpieczenie zgromadzeń itd. W większości województw wydział patrolowy jest najliczniejszy. Policjanci przemieszczają się po rewirze pieszo (robota „krawężnika" jest

najbardziej niewdzięczna w całej policji), na motocyklu lub samochodem, w niektórych miastach występują też patrole wodne (poruszające się zwykle poduszkowcami) i patrole rolkowe.

Wydział patrolowy Policji Państwowej wygląda zupełnie inaczej. Ich zadaniem jest obecność poza miastem, zwykle na autostradach i drogach szybkiego ruchu. Policjanci pełniący służbę na drogach międzymiastowych muszą być znakomicie przygotowani – działają z dala od wsparcia, zaś stojące przed nimi wyzwania mogą być bardzo różnej natury.

Normalny glina z patrolówki muni ma odznakę z nadajnikiem policyjnego kodu blokującego, kamizelkę kuloodporną z insertami, czasami kuloodporny mundur. Ze sprzętu technicznego ma policyjnego handhelda z interfejsem do systemu informatycznego policji, cyfrowe radio, czytnik ibeków i weryfikowaną cyfrowo kamerę do zapisu każdej interwencji. Aha, no i klamkę – pistolet samoczynny, zwykle z długim magazynkiem. Don't mess with cops, kids.
„Ruba Bullet", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

A jeśli już messujecie, weźcie ze sobą overwhelming firepower.
„Klapp", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Hehe, a jak chcecie się postrzelać z kolesiami z dalekiego patrolu, weźcie też testament. Patrol pozamiejski to dwóch kolesi w pancernym poldzie, psychicznie i sprzętowo przygotowanych na złodziei ciężarówek, psycholi z enklaw czy rajderów zza wschodniej granicy na gościnnych występach.
„Red.Wunz.Go.Fasta", wypowiedź na wave.kierowcy.pl

Nadzór ruchu

Podstawowym zadaniem „drogówki" jest utrzymywanie niezakłóconego przepływu pojazdów przez zatłoczone miejskie ulice. Funkcjonariusze zajmują się ciągłą obserwacją ulic miejskich z ziemi i powietrza oraz zdecydowanym karaniem obywateli dopuszczających się przestępstw i wykroczeń drogowych. Pojazdy nadzoru ruchu operują z terenu komendy, której podlega cała strefa. Wyjątkiem są sterowce obserwujące ulice z wysokiego pułapu i przekazujące obraz do policyjnych systemów eksperckich, które z kolei usiłują przewidzieć, gdzie powstaną problemy komunikacyjne. Wypatrują także piratów drogowych, wypadków i innych zakłóceń ruchu, o których zawiadamiają centralę. W Warszawie sterowce kontroli ruchu dodatkowo usuwają wraki samochodów z dróg nadstrefowych.

Wydział taktyczny

Municypalne oddziały taktyczne wkraczają do akcji, kiedy siły pierwszoliniowych patroli policyjnych okazują się niewystarczające. Najczęściej spotkać można Oddziały Prewencji zajmujące się tłumieniem zamieszek. W skład wydziału wchodzą także drużyny saperskie oraz miejskie siły szybkiego reagowania. Zadaniem tych ostatnich jest wsparcie patroli policji w sytuacji intensywnej wymiany ognia, prowadzenie działań oblężniczych, odbijanie zakładników i tym podobne działania paramilitarne.

Policjanci sił szybkiego reagowania przechodzą szkolenie zdecydowanie bliższe wojskowemu niż policyjnemu. W każdym mieście siły szybkiego reagowania inaczej się nazywają – w Warszawie jest to Batalion Szturmowy o Wyposażeniu Specjalnym (BSWS), w Trójmieście – Drużyny do Zadań Specjalnych, w Poznaniu natomiast – Zespół Rozwiązywania Sytuacji Kryzysowych (zwany Brygadą Kryzys).

Podobno nieoficjalnym mottem warszawskiego BSWS jest „We come in peace, shoot to kill".
„Goan", wypowiedź na wave.dyskusje.o.polsce.pl

Inne elementy wydziału taktycznego zależne są od specyfiki miasta i województwa; mogą to być jednostki płetwonurków (Trójmiasto), policyjne drużyny techniczne (Arkologia Posen) albo patrol leśny (Białystok).

Wydział taktyczny Policji Państwowej złożony jest z jednostek saperskich oraz antyterrorystycznych. Jedne i drugie są znakomicie wyszkolone i przygotowane do działania na terenie zarówno metropolii, jak i samotnych enklaw.

Prócz Policji Państwowej i UOP-u MSW dysponuje także Jednostkami Nadwiślańskimi. Facetów z naszywkami z Nike widuje się zwykle jako ochronę placówek dyplomatycznych i strefy rządowej. Mało kto pamięta jednak, że oddziały te są przede wszystkim jednostkami bezpieczeństwa wewnętrznego. Ich wyposażenie – broń ciężka, lekkie wozy bojowe i organiczne wsparcie powietrzne – wskazuje dość jasno, kto jest brany pod uwagę jako przeciwnik.
„MajorMajor", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl

Wydział obserwacji

Oczy i uszy policji municypalnej. Wydział ten zarządza policyjnymi dronami, które unoszą się nad miastem non stop, w ich gestii pozostają także stacjonarne kamery. Policyjne środki rozpoznania obserwują ulice, wypatrując zakłóceń porządku – bijatyk i strzelanin, zamieszek, pogoni, a także wypadków i korków. Drony zwykle są prowadzone przez system ekspercki, który samodzielnie analizuje dane. Jeśli SE będzie podejrzewać, że właśnie obserwuje przestępstwo, przekazuje kontrolę operatorowi.

W wydziale obserwacji pracuje także kilku wywiadowców, którzy osobiście zapuszczają się na tereny, w których nie przetrwają żadne kamery i gdzie nie da się wysłać drony.

Wydział obserwacji Policji Państwowej opiera się na kilku ciężkich dronach rozpoznania lotniczego używanych sporadycznie podczas dużych akcji. W codziennej pracy funkcjonariusze Policji Państwowej współpracują z lokalną policją albo – jeśli nie ma innej możliwości – korzystają z taktycznego wsparcia dron krótkiego zasięgu operujących z przenośnego stanowiska.

Wydział śledczy

Policjanci z municypalnego wydziału śledczego zajmują się pracą koncepcyjną. Ich zadaniem jest profilaktyka, śledzenie aktywności znanych podejrzanych oraz wykrywanie sprawców przestępstw. Wydział podzielony jest na biura, które zajmują się zwalczaniem przestępczości zorganizowanej, ściganiem przestępstw kryminalnych, obyczajowych i gospodarczych. Częścią wydziału śledczego jest też laboratorium kryminologiczne.

Wydział śledczy Policji Państwowej skupia się na zorganizowanej przestępczości działającej na terenie całego kraju. Dysponuje znakomitymi specjalistami od zabezpieczeń komputerowych oraz świetnym laboratorium kryminologicznym.

Wydział techniczny

Policjanci z wydziału technicznego zabezpieczają policyjne sieci teleinformatyczne, a także wspierają kolegów ze śledczego w kwestiach związanych z przestępczością internetową. W ich gestii znajdują się też sprawy związane z podsłuchami telefonicznymi i nadzorem korespondencji.

Wydział wewnętrzny

Niewdzięczna praca policjantów z wydziału wewnętrznego polega na pilnowaniu kolegów i upewnianiu się, że pozostają oni nieskazitelnymi stróżami prawa. Wydział wewnętrzny bada przypadki podejrzenia o nadużywanie władzy, łapownictwo, czerpanie korzyści ze stanowiska itp.

Samodzielne uzbrojone formacje ochrony

Pracowników firm ochroniarskich widzi się codziennie na ulicach miast, w centrach handlowych i w innych miejscach publicznych. Wszystkie SUFO są koncesjonowane i bacznie nadzorowane przez Ministerstwo Spraw Wewnętrznych. Niektóre (w szczególności lokalne oddziały korporacji w rodzaju Falcon Security) mają dostęp do bardzo zaawansowanego sprzętu, często lepszego niż wyposażenie Policji Państwowej.

Uprawnienia SUFO są mniejsze niż policji. Nie mogą dokonać aresztowania (choć podejrzanego mogą zatrzymać do momentu przyjazdu patrolu), nie wolno im przeszukiwać ani legitymować, zaś każdy przypadek użycia broni palnej jest skrupulatnie rozliczany. Podobnie jak załogi policji, pracownicy SUFO rejestrują każdą interwencję na wideo.

Klasyfikacja stref miejskich

Klasyfikacja ta została opracowana przez agencję ochrony Zawisza Czarny. Pomyślana jako wewnętrzna skala ryzyka dla pracowników, wydostała się poza firmę i w tej chwili jest cytowana w przewodnikach po miastach, a także (nieoficjalnie) używana przez policję.

Każdej strefie lub jej części przydzielana jest umowna klasa zagrożenia:

- **AAA:** strefa eksterytorialna z własną ochroną. Należy się liczyć z ciągłym nadzorem elektronicznych środków obserwacji, obecnością co najmniej jednego pracownika ochrony w zasięgu wzroku non stop i ciężkiego wsparcia w minimalnej odległości. Przestępczość w zasadzie nie występuje, chyba że w postaci wykwalifikowanych specjalistów przy pracy (ale i tak zwykle się ich nie zauważy).
- **AA:** strefa zamknięta chroniona przez SUFO wysokiej klasy. Nadzór elektroniczny (drony obserwacyjne i/lub stacjonarne kamery) obejmuje praktycznie całą strefę; patrole ochrony są czujne, a wsparcie pojawi się kilkadziesiąt sekund po wezwaniu. Nieznaczna przestępczość, głównie wykroczenia – czasami drobny akt wandalizmu albo przekroczenie szybkości na ulicy osiedlowej.
- **A:** strefa bezpieczna, często patrolowana przez policję albo SUFO. Często można się znaleźć pod nadzorem elektronicznym lub napotkać patrol sił porządkowych. Ewentualne wsparcie dotrze w ciągu kilku minut od wezwania. Niska przestępczość, zwykle będąca przejawem działania zorganizowanych grup, sporadycznie zdarzają się kradzieże.
- **B:** strefa niewielkiego ryzyka, gdzie patrole policji trafiają się niezbyt często. Większość stref miejskich w Polsce to strefy klasy B. Mniej niż połowa terenu znajduje się pod nadzorem dron i kamer. Wsparcie dość oddalone, pojawia się po pięciu-dziesięciu minutach od wezwania. Przestępczość utrzymywana w ryzach – na terenie stref klasy B najczęściej zdarzają się pobicia, drobne napady i kradzieże samochodów.
- **C:** strefa ryzyka. Nadzór elektroniczny prowadzony jest wyłącznie z dron, a patrole sił porządkowych pojawiają się sporadycznie. Wsparcie wezwane przez patrol pojawia się nawet kilkanaście minut po wezwaniu, ale za to zawsze w dużej liczbie. Przestępczość z trudem kontrolowana nawet za dnia. Przez całą dobę można paść ofiarą napadu lub zostać wplątanym w strzelaninę, stracić radio samochodowe albo cały pojazd.
- **D:** strefa wysokiego ryzyka zwana czasami strefą wolnego ognia. Obecność sił porządkowych znikoma, przejawia się głównie latającymi tu i ówdzie dronami – a i to nie zawsze. Strefy klasy D są kontrolowane przez przestępców, gangi, watażków i wszelakie męty, co niekoniecznie jednak przejawia się strzelaniną. Ludzie zdrowi na umyśle nie zapuszczają się w strefy wysokiego ryzyka po zmroku.

Jeszcze dwie, do których Zawisza nie zagląda.
X: strefa mroku. Niekontrolowana przez nikogo, ani legalnie, ani otherwise. W środku nie ma nic ciekawego albo jest szansa na nagłe zejście. Kanały warszawskie z pierdyliardem szczurów albo Rdzeń Arkologii Poznań z korytarzami pod prądem.
Z: strefa zamknięta, patrolowana przez wojsko. Trespassers will be shot, survivors will be shot again. Ciągła obserwacja terenu, patrole w zasięgu wzroku, kula w łeb, jeśli nie masz uprawnień do przebywania na terenie.
„Klapp", wypowiedź na wave.system.phreaks.nn

Prawo w Polsce

Współczesne polskie prawo zawiera relikty regulacji prawnych z okresu Wojny i poprawki wprowadzone przez prawicę. Miejscami bywa zatem dość kuriozalne, jednak polskie ciało ustawodawcze nie jest w stanie osiągnąć zgodności zdań koniecznej do wprowadzenia zmian. Kodeks karny został podporządkowany populistycznym zagraniom polityków dążących do zaspokojenia poczucia sprawiedliwości społeczeństwa.

Albo żądzy krwi, zależy kogo spytać.
„Robot Sociologist", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Wyrazem tego było przywrócenie kary śmierci i transmitowanie niektórych egzekucji w telewizji. Budzi to oburzenie w krajach cywilizowanych i jest jednym z powodów, dla których Polska nie należy do Unii Europejskiej. Prócz kary śmierci polski kodeks przewiduje kary ograniczenia wolności (dozorowanego elektronicznie) oraz pozbawienia wolności w zwykłym więzieniu albo obozie pracy. Na „ciężkie roboty" (czyli do obozów o zaostrzonym rygorze) posyła się zatwardziałych recydywistów.

Dostęp do broni i obrona konieczna

Obecne prawo zezwala na użycie broni w sytuacji zagrożenia zdrowia, życia lub „ogniska domowego" (czyli w przypadku wtargnięcia napastnika do domu). Zapisy o obronie koniecznej pozwalają także na użycie broni w obronie zdrowia lub życia osób trzecich albo w obronie „mienia znacznej wartości" (ten ostatni przepis jest podstawą dla działalności firm ochroniarskich oraz formacji mundurowych innych niż policja).

Kwestie dostępności broni palnej podlegały takim samym schoizoidalnym wahaniom, jak cała reszta polskiego prawa. Ciągłe rozluźnianie i zacieśnianie ograniczeń dostępu spowodowało, że ludność Polski dozbrajała się na zapas.
„Robot Sociologist", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Nadal istnieją pojęcia: granica obrony koniecznej oraz użycie środków obronnych proporcjonalnych do zagrożenia.

Oprócz chaotycznej regulacji dostępności broni państwo zmieniało też zapisy o obronie koniecznej – równie nieudolnie. Na szczęście praktyka sądownicza bierze jednak pod uwagę okoliczności i nie skazuje się już starszego człowieka za napad, kiedy bronił się nożem kuchennym przed dwoma byczkami, którzy wtargnęli mu do domu.
„Robot Sociologist", wypowiedź na forum.rozmowy.o.polsce.pl

Przypadki ewidentnego przekroczenia obrony koniecznej traktowane są zwykle jak napad z bronią w ręku albo morderstwo – zależnie od efektów i okoliczności.

System penitencjarny w Polsce

Zadaniem systemu penitencjarnego jest nie resocjalizacja, ale karanie przestępców i izolowanie ich od społeczeństwa. To przesunięcie priorytetów w połączeniu z wykorzystaniem infrastruktury nadzoru nad obywatelami zmieniło wygląd więziennictwa.

Grzywna i prace publiczne

Państwo ma dostęp do kont obywateli poprzez Osobistą Kartotekę Ogólną, więc ściągalność grzywien nie jest już problemem. Jeżeli skazany nie ma pieniędzy, grzywnę może odpracować. Standardowym przelicznikiem jest miesiąc prac publicznych za każde 500 zł. Prace publiczne obejmują zajęcia w rodzaju zbierania śmieci w parku, malowania słupków przy ulicach, zamiatania przystanków itp.

Ograniczenie wolności

Odebranie skazanemu dostępu do pewnych części miasta – konkretnych stref, ulic lub rejonów zależnie od surowości wyroku. Maksymalnym wymiarem kary jest ograniczenie mobilności skazanego do trasy dom-miejsce pracy. Ograniczenie wolności jest realizowane przez dozór elektroniczny – na skazanym umieszcza się lokalizator.

Naszyjnik jest szalenie niegustowny i nie da się go zdjąć metodami domowymi.
„Klaudyna", wypowiedź na wysokieobcasy.gazeta.pl

Oprócz tego razi prądem i ciesz się, że nie mieszkasz w Kalifacie.
„Hammerzeit", wypowiedź na wave.forum.zielone.zelastwo.pl

Lokalizator raportuje położenie skazanego drogą radiową lub za pośrednictwem infrastruktury komórkowej. Jeśli skazany wkracza na teren zakazany, lokalizator ostrzega go alarmem wibracyjnym i głosowo. Potem zawiadamia policję.

Więzienie

Polskie zakłady karne są w istocie enklawami o specyficznym przeznaczeniu – obozami pracy. Osadzeni zajmują się w nich pracą fizyczną – naprawą autostrad albo uprawą roli na megafarmie.

Zdarzające się od czasu do czasu zamieszki są bezlitośnie tłumione, a nieliczni uciekinierzy z więzień nie są ścigani – poza miastami nie mają dokąd iść. Niektóre więzienia przeznaczone są dla skazanych za szczególnie ciężkie przestępstwa i zatwardziałych recydywistów. Te owiane złą sławą placówki znajdują się na obrzeżu Puszczy Białowiesko-Augustowskiej oraz wewnątrz niej, wokół strategicznie ważnych kopalni wanadu i wolframu w okolicy Szurpił. Praca więźniów polega tam na powstrzymywaniu rozrostu lasu oraz wydobyciu minerałów. Śmiertelne zagrożenie ze strony flory i fauny Puszczy powodują, że skazanie na pobyt w takim zakładzie karnym jest prawie równoznaczne z karą śmierci.

Kodeks karny w telegraficznym skrócie

Poniżej przedstawiono główne przestępstwa według polskiego kodeksu karnego oraz odpowiednie wyroki. Dokładna wysokość kary zależy od decyzji sądu biorącego pod uwagę okoliczności łagodzące albo recydywę. Współpraca z organami ścigania albo przeciwnie, okrucieństwo przy popełnieniu czynu, mogą też mieć wpływ na wyznaczenie zakładu karnego, w którym skazany zostanie osadzony.

Wykroczenia: Nie pociągają za sobą utraty praw wyborczych i mogą zostać ukarane jedynie grzywną (do zamiany na prace publiczne) w wysokości od 100 do 1000 złotych. Jednak recydywa – ponadtrzykrotne powtórzenie tego samego wykroczenia – może spowodować, że sąd podwyższy klasyfikację czynu do przestępstwa i skaże na ograniczenie wolności.

Niektóre z wykroczeń przeciwko prawu to: kierowanie pojazdem mechanicznym pod wpływem narkotyków i alkoholu (zmiana wprowadzona w ramach liberalizacji prawa przez prawicę), posiadanie pornografii (handel nią to przestępstwo), obraza moralności publicznej, działanie na szkodę spoistości rodziny (zdrada małżeńska), niszczenie mienia publicznego, nieuzasadniona nieobecność w szkole/pracy.

Działanie na szkodę rodziny i moralności katolickiej: Sprzedaż bądź udostępnienie (odpłatne bądź nie) materiałów pornograficznych albo środków kontroli płodności. Pornografia definiowana jest jako „pokazanie nagiego ciała w sposób mający na celu wywołanie podniecenia seksualnego". Od trzech miesięcy do roku ograniczenia wolności.

Fałszerstwo: Produkowanie fałszywych dokumentów i zmienianie legalnych, co w Polsce sprowadza się do nieuprawnionego modyfikowania zapisów w bazie danych PESEL. Od sześciu miesięcy ograniczenia wolności do trzech lat więzienia.

Gwałt: Zmuszanie do stosunku przy użyciu siły lub gróźb. Od trzech do dziesięciu lat więzienia.

Kierowanie spiskiem przestępczym: Organizowanie i kierowanie konspiracją w celu popełnienia przestępstwa. Od trzech do dziesięciu lat więzienia.

Kradzież: Zabór mienia dokonany w dowolny sposób. Bardzo szeroka kategoria, jako że podpadają pod nią także piractwo komputerowe i defraudacje. W zależności od wartości mienia i wagi czynu kara waha się od grzywny (dla sprawców drobnych kradzieży) do kilku lat więzienia (dla defraudantów). W wyniku lobbingu megakorporacji (zwłaszcza IMI) piractwo komputerowe karane jest co najmniej ograniczeniem wolności.

Molestowanie seksualne: Zmuszanie do stosunku lub innej czynności seksualnej przez nadużycie zależności służbowych. Od 10 000 zł grzywny do trzech lat więzienia.

Morderstwo: Pozbawienie życia innego człowieka. Podczas rządów ugrupowań skrajnie prawicowych zmieniono kodeks karny tak, aby traktował aborcję jak morderstwo. Od trzech lat więzienia do kary śmierci.

Naruszenie płynności transportu kolejowego: Pozostałość z czasów Wojny z Obcymi, kiedy od sprawnego transportu kolejowego zależał los miasta. Karane pięcioma latami więzienia, ale jako że Służba Ochrony Kolei miała (i nadal ma) prawo do użycia dowolnej siły przy zatrzymaniu, najczęściej winni naruszania płynności transportu kolejowego ginęli „zastrzeleni przy próbie ucieczki".

Naruszenie praw autorskich: Posiadanie informacji audiowizualnych niezabezpieczonych kodem ochrony praw autorskich, a także sprzętu pozwalającego na korzystanie z nich. Karane konfiskatą sprzętu i danych oraz grzywną w wysokości ich potrójnej wartości rynkowej. W przypadku oprogramowania „darmowego" przyjmuje się cenę analogicznego programu komercyjnego (na przykład zakłada się, że wartość rynkowa systemu Freenix odpowiada wartości rynkowej podstawowej wersji MiddleAges). Nielegalne kopiowanie i rozprowadzanie programów komputerowych traktowane jest jak kradzież.

Naruszenie prywatności: Śledzenie poczynań osoby bądź grupy osób bezpośrednio lub przy użyciu środków elektronicznych lub informatycznych, dokonywane bez odpowiednich uprawnień. Karane grzywną lub ograniczeniem wolności.

Naruszenie spójności granic strefy lub miasta: Kolejna pozostałość z czasów Wojny. Ze względu na znaczną rolę granic stref w ograniczaniu przestępczości karane więzieniem – od dwóch do pięciu lat.

Naruszenie terenu prywatnego: Wejście bez upoważnienia na teren prywatny. Karane grzywną w wysokości od 250 zł do 5 000 zł.

Nielegalne posiadanie sprzętu zastrzeżonego: Sprzęt podlega konfiskacie. Implantowane urządzenia zostaną zablokowane przez odpowiednią modyfikację oprogramowania i wszczepienie specjalnych ograniczników. Kary za brak uprawnień wahają się od grzywny (w wysokości trzykrotnej wartości sprzętu) do roku więzienia.
Nieuprawniony dostęp do systemu komputerowego: Uzyskanie zdalnego lub bezpośredniego dostępu do systemu komputerowego za pomocą środków informatycznych lub elektronicznych. Od trzech miesięcy ograniczenia wolności do sześciu lat więzienia.
Oszustwo: Celowe wprowadzenie kogoś w błąd lub złożenie fałszywych oświadczeń w celu uzyskania korzyści finansowych lub innych. Karane ograniczeniem wolności od trzech miesięcy do roku.
Oszustwa skarbowe: Działania mające na celu ukrycie przed państwem wysokości dochodów i stanu posiadania. Najczęstszym rodzajem jest unikanie opodatkowania przychodu poprzez przyjmowanie korzyści materialnych – czyli udział w nielegalnej barterowej ekonomii i ukrywanie majątku przed Urzędem Skarbowym. Karane grzywną, ograniczeniem wolności i zasądzeniem zaległych podatków – w praktyce wysokość grzywny jest ustalana tak, żeby razem z podatkiem i odsetkami wyczerpywała wartość ukrywanego majątku. W przypadku wyjątkowo dużych sum sąd może dodatkowo orzec karę więzienia.
Pobicie i bójka: Starcie fizyczne pomiędzy co najmniej trzema osobami, stwarzające niebezpieczeństwo utraty życia lub zdrowia. Szeroka interpretacja „uczestnictwa" zazwyczaj oznacza włączenie gapiów i kibiców. Wymiar kary zależy między innymi od zastosowanych narzędzi i stopnia utraty zdrowia u poszkodowanych. Od ograniczenia wolności do pięciu lat więzienia.
Porwanie: Bezprawne ograniczenie wolności innej osoby. Od trzech do ośmiu lat więzienia.
Posiadanie narkotyków: Posiadanie nielegalnych farmaceutyków. Karane grzywną i ograniczeniem wolności.
Sabotaż infrastruktury publicznej: Działania mające na celu uszkodzenie bądź zniszczenie infrastruktury publicznej (sieć drogowa, Internet, system wodociągów, przekaźniki telefonii komórkowej). Od roku do pięciu lat więzienia.
Spisek przestępczy: Konspiracja w celu popełnienia przestępstwa. Od roku ograniczenia wolności do pięciu lat więzienia.
Utrudnianie czynności służbowych: Opieranie się aresztowaniu lub utrudnianie czynności służbowych policji. Od miesiąca do pół roku ograniczenia wolności.
Włamanie: Wejście na teren prywatny z zamiarem dokonania kradzieży. Od pół roku ograniczenia wolności do trzech lat więzienia.
Wymuszenie: Pozyskanie korzyści od innej osoby przy użyciu siły lub gróźb. Od pół roku ograniczenia wolności do trzech lat więzienia.
Zgromadzenie nielegalne: Zgromadzenie z zamiarem łamania prawa lub niszczenia własności – obejmuje między innymi uczestnictwo w zamieszkach. Od miesiąca do pół roku ograniczenia wolności.
Zniesławienie głowy państwa, rządu lub Kościoła Katolickiego: Definiowane jako „rozpowszechnianie oszczerstw i naruszanie dobrego imienia oraz godności głowy państwa, rządu lub Kościoła Katolickiego" (zmodyfikowane za czasów rządów prawicy). Od roku do trzech lat więzienia.

Warszawa

„Na lewo lewy most, na prawo prawy most
A dołem jakaś brudna lura płynąć usiłuje”
Kazik, „Na lewo most, na prawo most”

Warszawa to największe terytorialnie miasto Odrodzonej Rzeczpospolitej. Teren miasta ograniczony jest przez Górę Kalwarię od południa, Białobrzegi, Nieporęt i Łomianki od północy, Błonie i Grodzisk Mazowiecki od zachodu oraz Radzymin, Sulejówek i Otwock od wschodu. Cały ten obszar podzielono na ponad dwadzieścia stref miejskich zamieszkanych przez zaledwie jedenaście milionów mieszkańców. Większość warszawskich stref miejskich jest w tej chwili opustoszała. Wynika to z wyludnienia miasta po zakończeniu Wojny z Obcymi i Lat Chaosu oraz z tego, że część stref miejskich nigdy nie została w pełni zasiedlona – plan zakładał zapełnienie kilku stref ludnością Bydgoszczy i Torunia, która odmówiła przenosin. Miasto rozbudowywane było na wyrost i często chaotycznie. Podczas dogęszczania zastawiono supermasowcami większość wewnątrzmiejskich parków. Temu drastycznemu (i jak się potem okazało, całkowicie niepotrzebnemu) działaniu miasto zawdzięcza swoje słynne „warszawskie powietrze”.

Strefy

Na terenie Warszawy można wyróżnić kilka rodzajów zabudowy – pełne wysokościowców Śródmieście, zabudowane głównie dwudziestowiecznymi budynkami Stare Dzielnice, bezpieczne i nowoczesne Dzielnice Korporacyjne oraz wypełnione supermasowcami Obrzeża tworzące pas otaczający Stare Dzielnice.

Mianem „Starych Dzielnic” określa się Warszawę sprzed początku Wielkiej Migracji. W części z nich stoją jeszcze dwudziestowieczne bloki, zazwyczaj wzmocnione, by mogły przetrwać więcej niż założone w projekcie trzydzieści lat. Tam, gdzie dokonano takiej przebudowy, mieszkania w starych blokach są wygodne i przestronne – w porównaniu z supermasowcami.

Śródmieście

Klasyfikacja bezpieczeństwa: A, miejscami D („Podspód”).

Najmniejsza i najgęściej zabudowana warszawska strefa. Większość budynków to biurowce, ale w pobliżu granic strefy są też bloki mieszkalne. W Śródmieściu stoją najwyższe bloki w mieście – wieżowiec Daewoo, najwyższy w całej Polsce, ma 375 metrów (120 pięter), a pozostałe niewiele mu ustępują. Cała strefa poprzecinana jest estakadami dróg nadstrefowych, z jezdnią na wysokości mniej więcej szóstego piętra. Większość dróg nadstrefowych biegnie nad ulicami, skutecznie odcinając je od światła dziennego. W Śródmieściu wzdłuż nadstrefówek biegną też chodniki, toteż większość wieżowców ma „drugi parter” na poziomie estakady. Ciemne, zaniedbane i niechlujne budynki pod estakadą tworzą de facto odrębny rejon Śródmieścia. Rejon ten znany jest jako „Podspód” (opisany osobno poniżej).

Strefa Ochota

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B, miejscami A (małe osiedla zamknięte) i Z (kompleks PESEL).

Mniej więcej piątą część strefy zajmuje lotnisko Okęcie, mimo kolejnych przebudów nadal ciasne i skromne. Na Ochocie mieści się też sporo XX-wiecznych bloków (supermasowce stoją w zasadzie tylko na terenie Ursusa i okolic). Na terenie strefy jest też kilka osiedli zamkniętych zamieszkanych przez korporacyjny personel niższych szczebli oraz chińskich emigrantów, którym się udało. Osiedla te znajdują się w środku strefy, przylegają do własnego parku z wypożyczalnią sprzętu pływającego, basenem i kortami tenisowymi.

Na Ochocie mieszczą się dwa z największych centrów komputerowych kraju – przy ulicy Pawińskiego stoi wielki, starannie strzeżony wieżowiec, siedziba PESEL-u. Wieżowiec nazywany jest „Lodowcem” – przezwisko ukuli studenci pobliskiego wydziału informatyki, zapewne w nawiązaniu do bladobłękitnego szklanego pokrycia gmachu. Drugą „twierdzą technologii” jest nowoczesny budynek Wydziału Informatyki i Matematyki Uniwersytetu Warszawskiego (dawny MiMUW połączony z Interdyscyplinarnym Centrum Modelowania).

Ochota ma też swój własny kawałek Podspodu rozciągający się w okolicy pl. Zawiszy oraz wzdłuż ul. Żwirki i Wigury przy starych filtrach, graniczący z miasteczkiem uniwersyteckim.

Strefa Mokotów

Klasyfikacja bezpieczeństwa: C, miejscami AA (Osiedle Zamknięte Monolit i Osiedle Zamknięte Sadyba) i D (Ursynów).

Największa z dzielnic Starej Warszawy, przed Wielką Migracją była głównie „sypialnią” dla ludzi pracujących w innych częściach miasta – czyli niezbyt prestiżowym miejscem zamieszkania. Obecnie status dzielnicy jest podobny, zmieniła się właściwie tylko gęstość zaludnienia – wszystkie otwarte przestrzenie zostały zabudowane blokami mieszkalnymi. Mokotów jest dzielnicą ponurych blokowisk, a będący jego częścią Ursynów to siedlisko mętów i degeneratów. Pod wieczór dzielnica pustoszeje, na ulicach widać tylko spóźnionych, przerażonych przechodniów, rozmaite podejrzane typy i patrole policji – często uzbrojone w niezupełnie przepisowe elementy wyposażenia.

Wyjątkiem są osiedla zamknięte. Społeczności lokalne postanowiły podjąć próbę zabezpieczenia się głównie przed mieszkańcami Ursynowa. Poskutkowało to powstaniem w obrębie Mokotowa dwóch mini-stref – osiedli odgrodzonych od reszty dzielnicy imitacją (nader wierną) muru międzystrefowego. Osiedle Monolit i Osiedle Sadyba są najbezpieczniejszymi miejscami na Mokotowie i jednymi z najbezpieczniejszych w Warszawie. Spokoju ich mieszkańców strzegą częste patrole agencji ochrony dbające, by przez mur nie dostał się nikt niepowołany. Wejście na teren osiedli możliwe jest tylko na zaproszenie jego mieszkańca lub po okazaniu specjalnego zezwolenia.

Mokotów to kulturalna pustynia. Nie ma tu kin, salonów VR ani innych centrów masowej rozrywki. Jedynym miejscem tego rodzaju było zbudowane jeszcze pod koniec XX wieku centrum handlowe przy ulicy Puławskiej obejmujące kilka hipermarketów i setki małych punktów usługowych – fast-foodów, drogerii itp. Centrum znajdowało się jednak zbyt blisko Ursynowa, by prosperować – nawet coraz liczniejsza ochrona nie była w stanie zapobiec rosnącej liczbie napadów, rabunków i aktów wandalizmu. Centrum zostało zamknięte po strzelaninie w 2040 r. Walki pomiędzy kilkunastoma gangami a ochroną pochłonęły siedem ofiar śmiertelnych i kilkuset rannych, a wielomilionowe odszkodowania dla pokrzywdzonych spowodowały bankructwo spółki zarządzającej centrum. Od tej pory teren ten stał się przedłużeniem Ursynowa – kilka hektarów rozpadającej się zabudowy handlowej przeszło we władanie gangów.

Obrzeża

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B do A.

Tym mianem określa się większość dzielnic poza obrębem Starej Warszawy. Obrzeża powstały z pasa podwarszawskich miejscowości, gwałtownie rozbudowanych w czasie Wojny z Obcymi i wielkiej migracji do miast. Wszystkie wyglądają dość podobnie – wzdłuż tras szybkiego ruchu stoi niewysoka, XX-wieczna zabudowa, a za nią rozciągają się połacie supermasowców (większość z nich stoi pusta – po zakończeniu Lat Chaosu nietrudno było znaleźć w stolicy lokal większy i wygodniejszy od klitki w masowcu).

Z dala od głównych ciągów komunikacyjnych nie mieszka prawie nikt i mało kto się w te okolice zapuszcza – supermasowce i budynki użyteczności publicznej zostały zabezpieczone przed dewastacją przez zaplombowanie wejść, a same osiedla są patrolowane z powietrza. Opustoszałe peryferia Obrzeży to jedne z najcichszych i najbardziej niesamowitych miejsc w stolicy.

Granice między strefami i kontrola ich szczelności

Ponieważ granice międzystrefowe w Warszawie są naprawdę długie, należało je zbudować dość oszczędnymi środkami. Strefy rozdziela czterometrowy mur zwieńczony trzymetrowymi stalowymi tyczkami. Granice są nadzorowane przez kamery i drony policyjne oraz usiane czujnikami sejsmicznymi, które mają wykrywać próby wspinania się po murze lub wybicia w nim dziury. Rozmieszczone wzdłuż granic przejścia międzystrefowe umożliwiają ruch pieszy i kołowy pomiędzy strefami. Kontrola na przejściu jest dość wnikliwa, co powoduje powstawanie gigantycznych korków nierzadko paraliżujących ruch w części dzielnicy. Przekraczanie bramki samochodem oznacza takie zamieszanie, że mieszkańcy miasta wolą korzystać z dróg nadstrefowych lub komunikacji miejskiej.

Bramka międzystrefowa to standardowa konstrukcja z prefabrykatów. Kontrola polega na sprawdzeniu tożsamości przechodzącego obywatela przez odczytanie karty IB, odpytaniu transponderów posiadanego przez niego sprzętu lub pojazdu, a następnie prześwietleniu na okoliczność przenoszenia nielegalnej broni i innych zakazanych obiektów.

W teorii system działa znakomicie, w praktyce oszczędności spowodowały obcięcie budżetu na konserwację sprzętu i szkolenie operatorów – znaczna część czujników sejsmicznych i kamer jest niesprawna, a drony poruszają się zawsze tymi samymi trasami. Nielegalne przekroczenie granicy strefy jest więc możliwe, choć niezbyt łatwe. Wielu przedsiębiorczych obywateli zajmuje się organizowaniem przerzutu ludzi na drugą stronę. Najpopularniejszymi sposobami są przejście przez piwnice domów lub zjazd na lince rozpiętej między budynkami po obu stronach strefy. Zdarzają się też bardziej skomplikowane metody, na przykład użycie podnośnika koszowego zainstalowanego na ciężarówce czy – w jednym zanotowanym przypadku – katapulty domowej produkcji.

Najskuteczniejszą granicą międzystrefową jest Wisła – nadzorowana przez sieć w większości sprawnych boi sonarowych oraz patrolowana przez poduszkowce Komendy Rzecznej Policji i drony policyjne z powietrza.

Transport i komunikacja

Drogi nadstrefowe

Przedostanie się z jednego końca miasta na drugi to dla zmotoryzowanych koszmar. Jedyny sposób na przejechanie przez miasto samochodem w rozsądnym czasie to drogi nadstrefowe – kilkupasmowe trasy szybkiego ruchu biegnące na słupach przez całe miasto. Kontrole są przeprowadzane tylko przy wjeździe, więc na trasie z Radzymina do Pruszkowa stoi się w jednym korku, a nie w czterech. Nadstrefówki łączą prawie wszystkie dzielnice oprócz strefy Ząbki-Wołomin. Mająca tamtędy przebiegać trasa nadstrefowa nie została nigdy ukończona mimo nieustających żądań mieszkańców.

Przepustowość nadstrefówek jest stale nadzorowana przez policję. Nad każdą strefą wiszą przynajmniej trzy jednostki prowadzące nadzór ruchu i interweniujące w razie wypadków.

Komunikacja miejska

Komunikacja publiczna w Warszawie podlega Zarządowi Transportu Miejskiego. Bezpośrednio w jego gestii leży zarządzanie warszawskimi autobusami, tramwajami i Koleją Miejską.

Kolej Miejska

System składający się z metra, Warszawskiej Kolejki Dowozowej i Szybkiej Kolei Miejskiej to zdecydowanie najpopularniejszy środek transportu publicznego w Warszawie. Automatycznym wagonikiem kolejki można dotrzeć do każdej strefy Warszawy, a ludzie wolą kolej od autobusów i samochodów. Nic dziwnego – metro jest bezpieczniejsze (rzadziej ulega wypadkom i trudniej wnieść do niego nielegalną broń) i szybsze.

Prócz sieci metra łączącej większość Starych Dzielnic Kolej Miejska ma też część nadziemną. Zrezygnowano z trudnych w realizacji pomysłów ujednolicania rozmiaru torowisk czy przystosowywania taboru do współdzielenia sieci z metrem. Zamiast tego doskonale funkcjonuje system szybkich przesiadek pomiędzy poszczególnymi liniami – bramki kontroli międzystrefowej znajdują się jedynie przy wejściach na stacje i często łączą linie kolejowe z metrem. Naziemne stacje Kolei Miejskiej zostały w zasadzie wybudowane od nowa w celu dostosowania do wymogów bezpieczeństwa, są więc nowoczesnymi, w większości dość estetycznymi i czystymi obiektami.

Zniknęły stacje składające się jedynie z peronu, tablicy informacyjnej i ławeczki.

Autobusy

Trasy większości linii autobusowych nie przechodzą przez granice międzystrefowe (z wyjątkiem linii nocnych). Podróżni, którzy chcą zmienić strefę, wysiadają na przystanku obok przejścia, przechodzą granicę pieszo, a po drugiej stronie bramki wsiadają w inny autobus. Trasy lokalne są obsługiwane przez autobusy firm prywatnych. Wszędzie obowiązują takie same procedury bezpieczeństwa narzucone przez ZTM.

Tramwaje

Tramwaje kursują w obrębie Starej Warszawy. Linie tramwajowe przekraczają granice stref – ograniczenie ich tras było niewykonalne. Kontrola tramwaju na przejściu międzystrefowym wymaga specjalnej bramki, co znacząco spowalnia komunikację tramwajową na granicach stref. Wiele osób woli więc korzystać z metra.

Strefa Mroku – komunikacja miejska nocą

Około godziny 23 Kolej Miejska przestaje kursować ze względu na wandalizm i napady. Do baz zjeżdżają także autobusy i tramwaje. Jedynym środkiem komunikacji dostępnym w nocy pozostają nieliczne taksówki i nocne autobusy.

Obsługa nocnych linii wymaga od przedsiębiorstw transportowych poczynienia dodatkowych inwestycji, m.in. na zwiększenie płac kierowców i instalację zabezpieczeń w autobusach – przynajmniej w teorii. Przetarg na linie nocne w Warszawie wygrały „Nocne Autobusy, Sp. z o.o." – nieduża firma transportowa, która zignorowała teorię i obniżyła koszty dzięki licznym „oszczędnościom". Warszawskie nocne są zatem brudne, stare i prowadzone przez kierowców, którzy nie mogli znaleźć pracy gdzie indziej – zdesperowanych, niedoświadczonych i/lub na wpół szalonych. Przez zaniedbane bramki łatwo wnieść broń, linie prowadzą przez Prascu albo Ursynów, kierowcy nie wychylają nosa z opancerzonych (własnoręcznie) kabin – przejazd nocnym może być przygodą życia.

Środki bezpieczeństwa

ZTM dołożył wszelkich starań, aby uczynić przejazd komunikacją miejską bezpiecznym i wygodnym. Każdy korzystający ze środków transportu publicznego, wchodząc do pojazdu lub na perony stacji metra, zostaje sprawdzony przez bramkę podobną do międzystrefowej. Pasażer zobowiązany jest przepuścić swoją kartę IB przez „kasownik". Odczyt z kasownika zapisywany jest w komputerze pokładowym pojazdu (lub systemie komputerowym stacji metra), który porównuje go z danymi z bramek. Jakiekolwiek różnice między danymi z bramek a odczytem kasownika są sygnalizowane operatorowi systemu. W takiej sytuacji kierowca może dokonać natychmiastowej kontroli biletów, a w przypadku wykrycia nielegalnej broni – zawiadomić policję. Sposobem na przejazd autobusem lub tramwajem bez zostawiania śladów jest stanie przez całą drogę na stopniach (kasownik i bramka są wyżej) i ucieczka w momencie pojawienia się kontrolera.

Komunikacja powietrzna

Jeden z najmniej popularnych, najszybszych i najdroższych środków transportu – mało kogo stać na prywatną orkę lub ospreya. Jednak jeżeli komuś naprawdę się spieszy, może skorzystać z usług aerotaksówki – zazwyczaj niewielkiego, pasażerskiego ospreya. Osoby bez upoważnienia do dowolnego przekraczania granic stref (niebędące przedstawicielami agencji rządowych) muszą korzystać z vertipadów – rozmieszczonych gęsto na terenie miasta mini-lotnisk dla pionowzlotów. Przy wejściu na vertipady oraz zejściu z nich obowiązuje kontrola międzystrefowa; właściciel lądowiska ma obowiązek zatrudnić przeszkolony personel oraz zainstalować urządzenia skanujące, które uniemożliwią przewóz nielegalnych przedmiotów drogą powietrzną.

Prywatne pionowzloty mogą korzystać z vertipadów, a samoloty jedynie z kilku lotnisk cywilnych: Okęcia, Kosmoportu Błonie, Babic („lotnisko Bemowo"), Nieporętu i Wiązownej – co poważnie ogranicza ich użyteczność w transporcie miejskim.

Służby miejskie

Policja

Warszawska policja municypalna nie różni się od swoich odpowiedników w innych miastach – z kilkoma wyjątkami. Najbardziej rzuca się w oczy rozbudowany wydział obserwacji oraz liczne, prężne i dobrze uzbrojone Oddziały Prewencji – zabezpieczające, a zwykle także rozbijające częste demonstracje i zamieszki wywoływane przez kibiców zwalczających się klubów sportowych lub delegacje protestujące przeciw polityce rządu. Wydział obserwacji zwraca szczególną uwagę na tereny Obrzeży, rzadko przemierzane przez patrole naziemne.

Stolica nasycona jest przedstawicielami Policji Państwowej i pracownikami innych agencji bezpieczeństwa publicznego (mających w Warszawie główne siedziby), takich jak Urząd Ochrony Państwa czy Biuro Ochrony Rządu.

Straż pożarna

Strażacy w stolicy wyposażeni są podobnie jak w innych miastach kraju, jednak oprócz naziemnych wozów pożarniczych na szerszą skalę korzystają ze sporych sterowców gaśniczo-ratowniczych używanych do gaszenia pożarów na wyższych piętrach wieżowców oraz ewakuowania ludzi z dachów.

Niemal zanikł problem niesfornych mieszkańców parkujących na uliczkach osiedlowych i zagradzających drogi dojazdu – uznano, że straż pożarna może usuwać przeszkody na drodze do miejsca pożaru wszelkimi środkami z wyjątkiem grożących narażeniem życia lub zdrowia ludzi.

Oddziały Deratyzacyjne Kanalizacji Miejskiej

Popularne określenie „szczurołapy" może być mylące. Warszawska populacja szczurów stała się tak liczna, sprytna i zuchwała, że zaczęła stanowić zagrożenie dla mieszkańców miasta. Gdy tradycyjne metody zawiodły, sformowano ochotnicze oddziały tępicieli uzbrojonych w szybkostrzelne igłowe karabiny, granaty fosforowe i miotacze ognia. Szczurołapy patrolują miejskie kanały w pięcioosobowych drużynach, zakuci w pancerze, objuczeni respiratorami i bronią. Ze zwykłymi kanalarzami łączy ich nie tylko miejsce pracy, ale także zapach i reputacja.

Miasto z bliska, czyli witamy w Warszawie

Przegląd ciekawszych miejsc w stolicy.

Miasteczko uniwersyteckie stołecznych uczelni

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B.

Warszawskie miasteczko uniwersyteckie znajduje się w wydzielonej części Strefy Ochota. W jednym miejscu skupiono większość wydziałów Uniwersytetu Warszawskiego i część wydziałów Politechniki Warszawskiej – w ten sposób obie uczelnie pozbyły się (na jakiś czas) problemów lokalowych. Na Polu Mokotowskim stoi dwadzieścia potężnych wieżowców, w których znajdują się pomieszczenia poszczególnych wydziałów oraz akademiki. Miasteczko uniwersyteckie stanowi w zasadzie mini-strefę – jest oddzielone standardowym murem międzystrefowym, nadzorowanym jednak nie przez policję, a przez służby uniwersyteckie. Pełnią one większość funkcji na terenie miasteczka – do samych studentów należy utrzymywanie porządku, zapewnianie usług komunalnych i tak dalej; studenckie Siły Porządkowe zwane są czasem studolicją. Jednak brudną robotę w rodzaju zamiatania ulic wykonują najczęściej wynajęte przez władze uczelni firmy zewnętrzne.

Miasteczko uniwersyteckie jest solą w oku władz stolicy. Na studia ciągną oryginały, dziwacy i świry z połowy kraju, mieszają się z przedsiębiorczymi młodymi ludźmi i wykorzystują swobodną atmosferę uniwerku do realizacji najdziwniejszych prywatnych inicjatyw. Na terenie miasteczka swobodnie działają wszelkie możliwe organizacje (polityczne, pozarządowe, kluby, klany), kwitnie twórczość niezależna i niezależne (albo pirackie, jeśli spytać władz) media. Prawdopodobnie stąd nadaje Radio Wolna Warszawa – rozgłośnia przewyższająca profesjonalizmem niektóre radia komercyjne, oferująca słuchaczom muzykę niebędącą popową papką oraz komentarze aktualnej sytuacji miasta i kraju.

W miasteczku uniwersyteckim działają też organizacje przestępcze. Studenci różnych wydziałów zajmują się najrozmaitszymi nielegalnymi a intratnymi przedsięwzięciami i oferują swoje umiejętności i wiedzę na sprzedaż. Na terenie miasteczka można więc kupić produkowane lokalnie lub sprowadzane środki psychoaktywne, „znalezioną" elektronikę, nielegalnie kopiowane programy, za niewielkie pieniądze można też wynająć studentów-specjalistów w rzadko spotykanych dziedzinach („Sekwencjonowanie genomów bakterii i wirusów. Szybko, tanio, dyskretnie"). W zasadzie jedyne nielegalne usługi, których załatwienie na uniwerku jest trudne, to pobicia i podobne rozwiązania siłowe – o to lepiej pytać w Akademii Wychowania Fizycznego.

Władze stolicy czynią, co tylko mogą, w celu ukrócenia lokalnych inicjatyw, ale mają związane ręce – na terenie Uniwersytetu działać mogą jedynie lokalne siły porządkowe i Policja Państwowa. Ta ostatnia stara się mieć na oku nielegalną działalność studentów, lecz braki kadrowe skutecznie obniżają sprawność władz.

Podspód

witaj w krainie gdzie frajer ginie
graffiti na schodach stacji metra Centrum

Klasyfikacja bezpieczeństwa: D.

Estakady nadstrefówek dokonały pionowego podziału Śródmieścia i niedużego kawałka Ochoty na część lepszą i gorszą. Na poziomie estakad są wieżowce korporacyjne, biura, ekskluzywne sklepy, często przeniesione z poziomu pierwszego parteru. Pracują tam, a czasem mieszkają, ludzie bardzo dobrze sytuowani. Wzdłuż dróg nadstrefowych ciągną się pasaże handlowe – oddzielone od hałasu i smrodu ekranami dźwiękoszczelnymi – czyste, bezpieczne i kulturalne. Czasem widać światło słońca, jeśli jest lato, południe i akurat nie ma smogu.

Poniżej drugiego parteru światło słoneczne nie dociera nigdy. Gdyby nie lampy i dziesiątki neonów, panowałaby tam całkowita ciemność. Lampy przepalają się jednak często, są też „gaszone" przez mieszkańców Podspodu. Pod estakadami panuje półmrok. Chodniki zajmują tysiące straganów i budek z różnościami, zaś ulicami jeżdżą nieliczne samochody, zazwyczaj z grającą głośno wewnątrz „muzyką" i pełne bokserów. Jest głośno, brudno i tłoczno. Ludzie gnieżdżą się w dwudziestowiecznych domach, zdewastowanych, często przebitych podporami wieżowców.

Podspód rozciąga się wszędzie tam, gdzie ulice Śródmieścia nakryły nadstrefówki. Jednak serce Podspodu to Marszałkowska w samym centrum miasta. Wzdłuż całej ulicy ciągną się stragany z tanimi ciuchami, tanią elektroniką i drobiazgami z przemytu, przetykane budkami oferującymi egzotyczną kuchnię (lub inne egzotyczne przyjemności).

Najciekawszym fragmentem Podspodu są okolice placu Konstytucji. Jeszcze w XX wieku stało tam kilkadziesiąt budek z wschodnią kuchnią. W roku 2045 cały plac wraz z okolicami został opanowany przez Azjatów – głównie Chińczyków i Wietnamczyków. Nie tylko tu pracują, większość także mieszka w pobliżu, czyniąc z okolicy warszawskie Chinatown. Plac Konstytucji jest w całości „zadaszony" – właśnie tam nadstrefowa Marszałkowska skręca, a dodatkowa przestrzeń jest wykorzystana na platformę awaryjną, gdzie przenoszone są wraki pojazdów z wypadków. Przedsiębiorczy Azjaci nie mogli znieść myśli o marnującym się miejscu i rozbudowali budki także w pionie. W tej chwili plac Konstytucji jest w całości wypełniony kilkupoziomowym labiryntem stojących na sobie budek serwujących azjatycką kuchnię, azjatyckie ubrania, azjatycką elektronikę i wszystko inne też z Azji.

Plac ma własny mikroklimat – wilgoć, opary z dziesiątków jadłodajni i spaliny samochodowe tworzą utrzymującą się gęstą mgłę rozświetlaną jarzeniówkami i neonami. Cała ta samowola budowlana w środku miasta była możliwa dzięki aktywnemu poparciu Triad – chińskich mafii – które rządzą w tej części miasta i nie przebierają w środkach.

Pozostałe części Podspodu opanowały inne organizacje przestępcze – na przykład rejon Alei Jerozolimskich jest domeną mafii rosyjskiej, okolice ulicy Świętokrzyskiej należą do Chorwatów itd. Organizacji starających się o kontrolę nad fragmentami Podspodu jest kilkanaście, a rywalizacja często prowadzi do przemocy. Zwaśnione strony zawierają przejściowy rozejm tylko w obliczu groźby „uporządkowania" Podspodu. Jednak policja raczej rzadko interweniuje w sprawy jego mieszkańców – jeśli ci nie przenoszą waśni na poziom nadstrefówki, władze pozwalają im kisić się we własnym sosie.

Ursynów

Klasyfikacja bezpieczeństwa: D.

Duże osiedle w obrębie dzielnicy Mokotów, niegdyś miejsce zamieszkania bogatszych warszawiaków. Zmieniło się w strefę walki niemal z dnia na dzień. W czasie Wojny z Obcymi do przestronnych mieszkań w ursynowskich blokach dokwaterowywano uchodźców z terenów wiejskich. Nadmiernych obciążeń nie wytrzymały nienowe już i tandetnie budowane bloki – zaczęły puszczać połączenia wielkich płyt. W ciągu trzech miesięcy od rozpoczęcia Wielkiej Migracji osiedle Ursynów stało się miejscem katastrofy budowlanej – 70 proc. bloków utraciło jedną lub kilka płyt zewnętrznych, zaś dziesięć ursynowskich bloków runęło, powodując śmierć i ciężkie obrażenia ponad tysiąca osób. Mieszkańcy opuścili osiedle w panice, na ich miejsce przybyli najpierw szabrownicy, potem straceńcy i desperaci. Z rozluźnienia kontroli policyjnej skorzystali różnej maści złoczyńcy, którzy szybko opanowali osiedle. Zniszczone bloki i gruzowiska Ursynowa są teraz podzielone na tereny należące do dziesiątków gangów, które zazdrośnie bronią swego skrawka miasta. Gangi utrzymują się z wymuszania na nielicznych spokojnych mieszkańcach opłat za „ochronę" (a kilka ursynowskich gangów naprawdę chroni tych, od których pobiera opłatę), ze sprzedaży najróżniejszych „nielegaliów", wreszcie z napadów na Mokotowie.

Ursynów to koszmar komunikacyjny. Większość głównych ulic jest zablokowana przez barykady i zerwaną nawierzchnię – zmuszając pojazdy do poruszania się krętymi uliczkami osiedlowymi, gangi chronią swoje terytoria przed zmotoryzowanym atakiem rywali czy policji. Sprawne poruszanie się po Ursynowie jest możliwe tylko pojazdem opancerzonym lub na piechotę, przy czym oba te sposoby gwarantują rychłe ostrzelanie.

Prascu

Dla frajera całe Prascu ma tylko trzy skrzyżowania.
lokalna mądrość ludowa

Klasyfikacja bezpieczeństwa: D.

Strefa Prascu obejmuje teren Utraty, Targówka i Starej Pragi. Ten niezbyt duży obszar zamieszkuje około 250 tysięcy Rumunów, Romów i uchodźców z Kotła Bałkańskiego oraz pewna liczba rodowitych Prażan – żulia w kolejnym pokoleniu. Strefa Prascu jako jedyna w Warszawie jest autonomiczna i zarządzana przez lokalny samorząd, a nadzór nad nią sprawuje Armia Terrańska.

Strefa Prascu została stworzona i objęta kuratelą ONZ podczas Lat Chaosu w celu zapobieżenia pogromom ludności pochodzenia romskiego i rumuńskiego, które były niemal na porządku dziennym. Po utworzeniu strefy mieszkającym w różnych punktach stolicy Rumunom, Romom i ludności pochodzenia bałkańskiego zaproponowano przenosiny. Ci, którzy nie chcieli „wynieść się do getta", zapewne pożałowali swojej decyzji – podczas kolejnych zamieszek hordy zadymiarzy rozwścieczone twardą postawą Armii Terrańskiej pilnującej wjazdów (w ciągu pierwszego tygodnia czterdziestu zabitych podczas próby sforsowania bramek) odbiły swoją frustrację na tych, którzy zostali.

Na Prascu życie nie jest łatwe. ONZ ochrania wjazdy, ale nie ma żadnej realnej władzy wewnątrz strefy. Nie przekazuje też żadnej pomocy pieniężnej lokalnemu samorządowi, który musi radzić sobie z własnym, raczej szczupłym budżetem. Mówiąc bardzo oględnie, standard życia na Prascu pozostawia wiele do życzenia. Zrujnowane bloki, bandyci i brud na ulicach przywodzą na myśl dwudziestowieczne obrazki z gorszych murzyńskich dzielnic amerykańskich miast. Na Prascu w dzień jest relatywnie bezpiecznie – jeśli nie zagląda się w niewłaściwe miejsca i nie wygląda zbyt dobrze. Porządek utrzymują – w pewnym stopniu – gangi, które chronią swoje kawałki dzielnicy przed obcymi. Czasem trafi się zabłąkany patrol Rumuńskich Sił Porządkowych.

Jednak po zapadnięciu zmroku siły porządkowe zamykają się w domach, a Prascu zmienia się w dżunglę. Wtedy właśnie gangi załatwiają między sobą porachunki, wtedy na ulice wychodzą wszelkie dziwaczne typy, które chronią się w Prascu. Wtedy mieszkańcy zaspokajają potrzebę rozrywki na pierwszym napotkanym nieznajomym.

Prascy autochtoni zajmują rozpadające się, często jeszcze dziewiętnastowieczne kamienice. Romscy i rumuńscy przybysze mieszkają zazwyczaj w blokach zbudowanych w dwudziestym wieku i od tej pory omijanych przez ekipy remontowo-budowlane. Gangi młodocianych okupują zabudowę przemysłową pozostałą po licznych w tamtej okolicy, niefunkcjonujących już fabrykach.

Na Prascu znajduje się największa technoteka w Warszawie, klub TechnoDrome. Zajmuje on sekularyzowaną w 2020 roku neogotycką katedrę św. Floriana. TechnoDrome jest jedynym miejscem w stolicy, gdzie można kupić wszystkie rodzaje narkotyków; generuje około 30 proc. dochodu dzielnicy. Prócz tego Prascu ma własną piracką rozgłośnię radiową – RadioPrascu nadaje z terenu strefy i oferuje wiadomości rumuńskojęzycznym mieszkańcom. Nielegalnie nadają stąd także nadajniki starej, od lat nieużywanej publicznie sieci pagerów operujących w trybie transmisji jednokierunkowej. Przestarzała technologia pagerów stanowi alternatywę komunikacji mobilnej dla ludzi, którzy nie chcą zdradzać swojego miejsca pobytu przez sygnał telefonu komórkowego. Działalność PrascuPagers drażni polskie służby bezpieczeństwa publicznego, które jednak nie mogą działać na terenie strefy. Lokalny samorząd nie ma nic przeciwko działalności sieci pagerów – wpływy od firmy stanowią znaczącą pozycję w budżecie.

Warszawskie kanały

Klasyfikacja bezpieczeństwa: X.

Pod Warszawą istnieje drugie miasto. Świat ciemności i ciszy, wielopoziomowa plątanina kanałów, tuneli metra, zapomnianych schronów, zamieszkana przez szczury i ludzi podobnych do szczurów. Żyją tu ci, których odrzuciła powierzchnia – bezdomni, psychicznie chorzy, żebracy. Ich domami są węzły ciepłownicze, kolektory ścieków, porzucone piwnice. „Stare Miasto" daje dach nad głową tym, którzy chronią się przed prześladowcami, policją czy zimnem. Kanały zostały zasiedlone na tyle dawno, że ich lokatorzy wytworzyli namiastkę własnej kultury – zestaw praw, opowieści i zasad przekazywany ustnie nowym lokatorom. Nawet stali mieszkańcy nie zapuszczają się zbytnio w głąb – zamieszkane są „obrzeża" Starego Miasta, okolice największych i najprzestronniejszych tuneli. Z udeptanych szlaków schodzi mało kto. Nieliczni odważają się na eksplorację nieznanych tuneli – zbyt łatwo w nich trafić na trujące wyziewy, doznać porażenia prądem czy napotkać stado szczurów.

To nie ludzie są władcami podziemi. Tunele pod miastem są dziedziną szczurów. Żyją ich tam miliony – kanalarskie powiedzenie głosi, że każdy mieszkaniec Warszawy ma tu swojego szczura. Ogromne stada gryzoni stanowią śmiertelne zagrożenie dla mieszkańców kanałów; każda ludzka siedziba jest zabezpieczona. Dostępu do noclegowni bronią zapory z drutu kolczastego oraz niezliczone pułapki. Zdarza się jednak, że szczury przejdą przez zapory i wedrą się do noclegowni. Wtedy jej lokatorów czeka śmierć – zostaną po nich tylko ogryzione do czysta szkielety. Takie cmentarzyska znajdują czasami szczurołapy.

Legendy szczurołapów mówią też o innych mieszkańcach podziemi. To osławione białe aligatory, rzekomo mieszkające i mnożące się w najstarszej części kanałów. Straszliwie zmutowane ryby z Wisły. Sprytne jaszczurki mające kraść prócz żywności także broń i sprzęt techniczny. Stare szczurołapy uwielbiają straszyć nimi młodszych kolegów, zarzekając się na wszelkie świętości, że wszystko to prawda. Niewielu w to wierzy, uważając historie weteranów za bzdury wymyślone przy piwku – jednak od czasu do czasu ktoś wynosi z kanałów dziwny przedmiot albo opowieść, która szybko dołącza do kanalarskiego folkloru.

Niektórzy tylko odwiedzają „Stare Miasto". Deratyzatorzy są dobrze znani i życzliwie przyjmowani w podziemiach – wszak tępią szczury, największe zagrożenie dla mieszkańców. Między szczurołapami a żyjącymi pod ziemią nawiązała się cicha kooperacja – zdarza się, że ktoś poprowadzi ich skrótem czy wskaże gniazdo szczurów. Nie raz zdarzyło się też, że zaginiony w akcji szczurołap wracał po kilku dniach, przechowany i podleczony przez mieszkańców kanałów.

Drugą kategorią gości są przemytnicy, którzy traktują podziemne miasto jako wygodną drogę transportu nielegalnych towarów. Mieszkańcy ich unikają – kurierzy nie znają reguł podziemnego świata i zazwyczaj nie chcą ich poznać. Dla nich kanały to tylko inny rodzaj dziury w murze, zaś tubylców traktują często ogniem i żelazem. Wielu z nich nie wychodzi nigdy na powierzchnię, a towar, który nieśli, znika na zawsze w kanałach.

Serock

Klasyfikacja bezpieczeństwa: D.

Serock to osiedle w pobliżu jednej z większych baz przeładunkowych automatycznych ciężarówek. Składa się z setek domków skleconych z najróżniejszych odpadów, zamieszkanych przez emigrantów, ludzi spoza systemu i innych, którzy chcą nielegalnie dostać się do miasta. Na kilku tysiącach ludzi żyjących nadzieją przekroczenia w jakikolwiek sposób muru żerują lokalni kanciarze i cwaniaczki.

Serock zapewnia kierowcom załogowych ciężarówek tani alkohol, jeszcze tańszą Piąchę i niepowtarzalną okazję zarażenia się dziwną chorobą od którejś z „pracujących dziewczyn". Jest też bardzo dobrym miejscem, by zaopatrzyć się w towar, który „spadł z ciężarówki", kupić broń na dalszą wyprawę za miasto lub dostać nożem w plecy i bezpowrotnie zniknąć w zbiorniku biomasy.

Poznań

Meet George Jetson...
piosenka tytułowa, „The Jetsons”

Poznań nie jest dużym miastem – mieszka w nim niewiele ponad dwa miliony ludzi. Pierwsza rzecz, którą widzi zbliżający się od strony Warszawy podróżny, to wyłaniająca się zza horyzontu masywna sylwetka Arkologii Posen zwanej potocznie Szklaną Górą. Gigantyczny samowystarczalny budynek o wysokości prawie dwóch kilometrów największe wrażenie robi nocą – rozświetlony od wewnątrz, z czerwonymi i zielonymi światłami pozycyjnymi aerotaksówek w ciągłym ruchu na trasie do Poznania. Dopiero po kilku chwilach widać miasto – rozrzucone na peryferiach pojedyncze strzeliste wieże oraz Centrum, kompleks wieżowców połączonych napowietrznymi pasażami i trasami tramwaju magnetycznego.

Strefy

Podczas dzielenia na strefy administracja miasta postąpiła zgodnie z wytycznymi Rady Administracyjnej ONZ – jedna strefa miała mieścić około miliona ludzi. Miasto zostało zaplanowane na trzy miliony mieszkańców – poza rdzennymi poznaniakami do miasta przeniesiono populację Kalisza, Gniezna, Ostrowa Wielkopolskiego, Konina, Piły i pomniejszych miasteczek, które nie zostały przekwalifikowane na enklawy produkcyjne ani administracyjne. Poznań podzielono tylko na trzy strefy, unikając przerostu takiego jak w Warszawie (ponad 20 stref).

Centrum

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AA.

Główna strefa miasta to Poznań Centrum. Stoją tu nowoczesne, kilkudziesięciopiętrowe wieżowce mieszczące firmy, mieszkania prywatne i piętra usługowe. Aby zapobiec dewastacji, której ofiarą padały blokowiska, wieżowce Centrum zostały naszpikowane czujnikami, kamerami na światło widzialne i podczerwień oraz mikrofonami monitorowanymi przez systemy eksperckie Policji. Pod zdalną obserwacją znajduje się 99 proc. powierzchni publicznych i wspólnych. 60 proc. powierzchni obserwują także kamery mikrofalowe – urządzenia pozwalające wykryć broń pod ubraniem.

W tej strefie znajduje się także Starówka, chroniona przed pogodą przez geokopuły.

Ocenia się, że na terenie Centrum mieszka około dziesięciu tysięcy Polaków i drugie tyle pracowników megakorporacji, którzy nie chcą dojeżdżać z Arkologii.

Podstrefa **Wysokie Miasto**

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AAA.

Kompleks eksterytorialnych kondygnacji (powierzchnie biurowe znajdujące się powyżej 20. piętra megakorporacyjnych wieżowców), promenad oraz linii transportowych między nimi.

Na terenie Centrum znajduje się wiele siedzib zachodnich firm. Ocenia się, że około 40 proc. ich powierzchni biurowej – tej na wysokości powyżej 20. piętra – nie należy do Polski. Eksterytorialne kondygnacje mają osobne zestawy wind i są dostępne po przejściu przez graniczną bramkę, w której stoi znudzony żołnierz Straży Granicznej oraz uzbrojony po zęby korporacyjny ochroniarz.

Wiele eksterytorialnych budynków jest połączonych wydzieloną siecią ruchomych chodników na wysokości 25. piętra. Sieć ta prowadzi do wydzielonej (również eksterytorialnej) nitki tramwajowej łączącej Centrum z pięćdziesiątym piętrem Arkologii Posen. W ten sposób obywatele zachodnich megakorporacji mogą dostać się z Arkologii do Centrum w 10 minut – bez konieczności przechodzenia przez kontrolę graniczną.

Poznań Zachód

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AA.

Nowoczesna strefa obok Poznania Centrum. Czysta, zadbana, z automatycznymi śmieciarkami jeżdżącymi po niewielkich uliczkach. Blokowiska Wildy czy Dębca zostały zastąpione przez osiedla domków jednorodzinnych, niewielkie zamknięte apartamentowce oraz kilka supernowoczesnych punktowców. Transport zapewnia gęsta sieć linii tramwajowych Poznańskiego Szybkiego Transportu.

W tej strefie żyje się wygodnie i bezpiecznie – kamery obserwują 70 proc. powierzchni parków, osiedlowych alejek oraz wszystkie ulice (40 proc. z nich to kamery mikrofalowe). Możliwość zaglądania przez okna do wnętrz mieszkań jest w kamerach zablokowana specjalnym oprogramowaniem, które można wyłączyć tylko w przypadku pożaru lub podobnego zagrożenia. Zresztą nowoczesne budynki (takie jak eleganckie kompleksy kondominiów Dębca czy luksusowe apartamentowe wieżowce Wildy) mają lustrzane okna pozwalające spokojnie wyglądać na zewnątrz. Na terenie Poznania Zachód mieszka nieco ponad pół miliona ludzi, w większości przedstawicieli zamożnej klasy średniej. Nie ma tu bezrobotnych (przeniesionych do Poznania Wschód) i jest ładnie.

Na terenie Poznania Zachód znajduje się jeden z najwyższych budynków w mieście – ćwierćkilometrowa wieża Uniwersytetu im. Adama Smitha. Uczelnia zajmuje najwyższe miejsca w rankingach, przoduje też w wysokości czesnego – nie

prowadzi zajęć bezpłatnych. Na UAS można studiować dowolnie wybrany kierunek (pod warunkiem, że jest on legalny w Polsce), a wykłady prowadzą zdalnie znani naukowcy z całego świata. Dla osób chcących studiować kierunki w Polsce nielegalne (jak na przykład inżynieria genetyczna) dostępne jest ostatnie dwadzieścia pięć kondygnacji, które UAS wynajmuje międzynarodowej, eksterytorialnej korporacji Ayn Rand International Academy, LIC.

W tej strefie są tylko trzy publiczne licea (reszta jest prywatna). Stale zajmują one pierwsze miejsca w rankingach państwowych instytucji edukacyjnych. Ich uczniowie prezentują niezwykle wysoki poziom i w większości dojeżdżają z terenu Poznania Wschód, a po zdaniu matury praktycznie wszyscy otrzymują korporacyjne stypendia na UAS.

Na granicy strefy znajduje się lotnisko Ławica stanowiące główną bazę aerotaksówek zapewniających komunikację z Arkologią Posen. Z lotniska istnieje tylko jedno połączenie rejsowe – lot Poznań-Warszawa przeznaczony dla osób, którym spieszy się na tyle, że nie chcą podróżować niewygodną i powolną koleją szynową z dworca w strefie Poznań Wschód.

Poznań Zachód jest jednym z nielicznych miejsc w kraju, gdzie wyznawcy Zjednoczonego Kościoła Wszystkich Chrześcijan mają swoje kościoły. Stoją tu trzy świątynie unickie, w tym szafirowa Katedra Metropolity Polski. Oprócz tego jest jeden kościół Polskiego Kościoła Katolickiego i jeden meczet.

Poznań Wschód

Klasyfikacja bezpieczeństwa: A, miasteczko uniwersyteckie: B.

Wschodni brzeg Warty zabudowany jest supermasowcami i wyremontowanymi dwudziestowiecznymi blokami. Mieszkają w nich mieszkańcy przesiedlonych miast i wsi Wielkopolski, a także lokatorzy blokowisk wyburzonych podczas renowacji i przebudowy zachodniego brzegu.

Poznań Wschód jest jedyną strefą w Poznaniu, gdzie jeszcze zdarzają się rozboje i pobicia – a to z uwagi na niski (jak na Poznań) procent sprawnych kamer obserwujących przestrzenie publiczne (70 proc. powierzchni ulic oraz 40 proc. powierzchni parków znajduje się pod zdalną obserwacją; jedynie 10 proc. z nich to kamery mikrofalowe). Mieszka tu ponad półtora miliona ludzi, z czego prawie milion to bezrobotni (stanowiący 95 proc. bezrobotnych z terenu całej Wielkopolski). Większość z nich ulokowano w budowanych w czasie wojny supermasowcach i to im nieoficjalnie przypisuje się zwiększony wskaźnik przestępczości. Z pewnością pewien wpływ ma także obecność na terenie Poznania Wschód miasteczka uniwersyteckiego, na terenie którego znajdują się wszystkie państwowe uczelnie miasta.

Na terenie Poznania Wschód znajduje się osiemnaście kościołów Polskiego Kościoła Katolickiego.

Podstrefa **Miasteczko uniwersyteckie**

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B

Miasteczko jest podobnie jak w Warszawie eksterytorialne, leży na wschodnim brzegu Warty naprzeciw strefy Centrum. Zajmuje tereny dawnej Politechniki, Maltę oraz część dawnego Nowego Zoo. Na jego terenie nie ma sieci tramwajowej. Znajdują się tam wysokie wieże akademików, stadion i sztuczne jezioro Akademii Wychowania Fizycznego, cyklotron Politechniki Poznańskiej oraz zakopany głęboko pod ziemią reaktor atomowy Uniwersytetu Adama Mickiewicza.

Skupione na terenie miasteczka uczelnie są finansowane z budżetu państwa, a nie przez Autonomiczne Województwo Wielkopolskie. To oznacza, że ich finanse nie wyglądają najlepiej. Nie ma funduszy na kamery, sprawną policję ani prawidłowe utrzymywanie muru międzystrefowego. Firmy z Wielkopolski wprawdzie kiedyś wspierały uczelnie finansowo (stąd m.in. cyklotron i reaktor atomowy), ale od czasu rozpoczęcia działalności edukacyjnej przez Uniwersytet im. Adama Smitha strumień pieniędzy od firm zmienił kierunek i obecnie zasila tylko UAS.

Utrzymywani przez państwo studenci, w większości świadomi, że są skazani na bezrobocie, dają upust frustracji, uprawiając nielegalną działalność, a nieskuteczna studencka policja nie jest w stanie ich powstrzymać. W miasteczku działają pirackie „rozgłośnie" aktywizyjne i co najmniej trzy radionadajniki. Kwitnie też przestępczość techniczna: usuwanie zabezpieczeń, replikacja praktycznie każdego wyrobu techniki (włącznie z przemycaną zakazaną w Polsce technologią), produkcja i dystrybucja chemikaliów. Do tego pozbawieni skrupułów studenci wydziałów informatycznych potrafią poprawić oceny, załatwić zaliczenie lub przydział miejsca w akademiku – za odpowiednim wynagrodzeniem, rzecz jasna.

Zapewne tylko nadzór Policji Państwowej powstrzymuje studentów fizyki przed próbami upłynniania na wolnym rynku materiałów rozszczepialnych.

Kontrole międzystrefowe

Poznań Wschód oddzielony jest od reszty miasta najskuteczniejszą wersją międzystrefowej bariery – dwoma potężnymi tytanobetonowymi murami przedzielonymi płynącą leniwie Wartą, której powierzchnię dzień i noc patrolują niewielkie, zdalnie sterowane ścigacze policyjne wyposażone w sonar, radar i termokamery. Przekroczyć rzekę można tylko przez most (ze znanym z całego świata betonowym masywem bramki rentgenowskiej) lub linią tramwajową łącząca Poznań Wschód z Poznaniem Zachód.

Nie ma bezpośredniego połączenia Strefy Wschód ze Strefą Centrum.

Granica między strefami Zachód i Centrum to także dwa mury, ale przedzielone pasem zieleni. Rosnące tam krzewy zostały ofiarowane miastu przez Ogród Botaniczny; większość z nich jest albo kolczasta, albo trująca, albo jedno i drugie. Żeby utrudnić zadanie potencjalnemu przestępcy, między krzewami biegają wielkie psy. Według jednych plotek psy te to dzieło inżynierów genetycznych, a według innych – cybernetycznie wspomagane maszyny do zabijania.

Transport i komunikacja

PST i ruchome chodniki

Poznański Szybki Transport (zwany „pestką") jest poznańskim odpowiednikiem warszawskiej Kolei Miejskiej. To główny środek transportu w mieście – dzięki dofinansowywaniu opłaty za przejazd PST są symboliczne, tramwaje kursują często, są ciche, czyste, a dzięki monitoringowi i bramkom również bezpieczne.

Większość torów PST znajduje się na powietrzu, na wysokości od pierwszej do piątej kondygnacji. W Centrum, z uwagi na geokopuły Starówki, trakcja PST biegnie od piątego piętra wzwyż. Sieć PST obejmuje całe miasto, chociaż najgęstsza sieć przystanków znajduje się w Centrum, a najsłabiej obsługiwany jest Poznań Wschód. Dodatkowo kilka linii magnetycznych łączy Poznań z polskim fragmentem Arkologii Posen, w którym znajduje się kilka przystanków PST (do tego dochodzi jeszcze linia E na trasie Wysokie Miasto – Arkologia).

Prócz automatycznych tramwajów po torach PST przemieszczają się elektryczne, trójkołowe samochodziki – wielofunkcyjne pojazdy przypominające standardowe samochody miejskie, zdolne do poruszania się również po ulicach miasta.

Transport w Centrum ułatwiają także ruchome promenady zapewniające transport do najbliższego przystanku PST lub umożliwiające przejście kilkuset metrów w parę minut. Promenady te prowadzone są na różnych wysokościach, w przezroczystych tunelach z wysokowytrzymałych polimerów opiętych na stalowym szkielecie. Można je spotkać również poza Centrum, głównie w parkach, ale są one wtedy poprowadzone rampą na ziemi, bez osłony.

Ruch samochodowy

Jedną z cech charakterystycznych Poznania jest bardzo niski procent osób korzystających z tradycyjnych samochodów – ocenia się, że po mieście jeździ około dziesięciu tysięcy dwuśladów. Liczbę jednośladów z napędem mechanicznym ocenia się na ponad pół miliona – są to głównie elektrowery, niewielkie motocykle i skutery.

Samochody straciły na popularności z powodu decyzji miejskiego samorządu, takich jak wyznaczenie dla nich tylko trzech punktów przekraczania granicy strefy Centrum oraz nałożenie bardzo wysokich opłat na osoby chcące ręcznie prowadzić pojazdy mechaniczne. Cały Poznań jest objęty skomputeryzowaną siecią kontroli ruchu, a ręczne prowadzenie samochodu bez odpowiedniego pozwolenia (którego wyrobienie jest procesem męczącym i kosztownym) jest wykroczeniem surowo karanym przez policję drogową. W związku z tym na poznańskich drogach można zobaczyć głównie dostawcze furgonetki, automatyczne taksówki oraz mikrosamochodziki dojeżdżające do najbliższego punktu wjazdu na tory PST.

Kolej

Połączenie kolejowe Poznań-Berlin to jedyna w Polsce linia kolei magnetycznej. Pociągi na niej rozwijają prędkość 620 km/godz., co oznacza, że podróż z Poznania do Berlina zajmuje połowę czasu potrzebnego na przebycie trasy Poznań-Warszawa. Dworzec kolei magnetycznej znajduje się na terenie Poznania Centrum i jest bezpośrednio połączony z Wysokim Miastem, tak aby osoby przybywające w ten sposób do Arkologii Posen nie musiały przechodzić przez odprawę celną.

Na terenie strefy Poznań Wschód znajduje się dworzec normalnej kolei szynowej łączący miasto z resztą kraju.

Służby miejskie

Policja

Poznańska policja jest nadzwyczaj skuteczna – taki jest medialny stereotyp rozpowszechniany przez aktywizję. W pewnym sensie zgodny z prawdą – oficjalnie Poznań ma jeden z najniższych wskaźników przestępczości w Polsce.

Sprawność i szybkość reakcji policja zawdzięcza rozbudowanemu systemowi monitoringu, dzięki któremu patrole mogą znaleźć się dokładnie tam, gdzie są potrzebne. W sytuacjach, kiedy miotacz obezwładniający i elektropałki patrolu nie wystarczają, policjanci wzywają ciężko uzbrojone wsparcie z Zespołu Rozwiązywania Sytuacji Kryzysowych. Akcje ZRSK (zwanego w slangu Brygadą Kryzys) są szybkie, skuteczne i brutalne.

Połączenie niemal wszechobecnego nadzoru zdalnego, sprawnego naprowadzania patroli i działań ZRSK sprawiło, że napady rabunkowe, pobicia czy włamania są faktycznie nadzwyczaj rzadkie i zdarzają się praktycznie tylko na terenie Poznania Wschód. O wiele więcej jest przestępstw gospodarczych oraz przemytu – poznańska przestępczość zorganizowana ma powiązania z półświatkiem Unii Europejskiej. Korzysta więc z doświadczenia „profesjonalistów", którzy działali w bardziej wymagających warunkach UE oraz korzystali ze znacznie nowocześniejszego sprzętu niż policja. Liberalne w porównaniu z resztą kraju prawo bankowe ułatwia wszelkiego typu przekręty finansowe, natomiast sąsiedztwo Arkologii Posen znacząco zwiększa liczbę nielegalnego sprzętu i zakazanych technologii przenikających przez granice Polski w tym rejonie.

Straż pożarna

Straż pożarna nadal używa sprzętu zakupionego przez miasto w czasie Wojny z Obcymi – z uwagi na bardzo gęstą zabudowę ryzyko pożaru zostało przez władze miasta potraktowane nadzwyczaj poważnie. Poznańscy strażacy to wysokiej klasy specjaliści

od teleoperacji, spędzający większość czasu w kombinezonach VR. Brudną robotą wyciągania ludzi z płomieni, kontrolowania rozprzestrzeniania się ognia itd. zajmują się drony pajęcze – ognioodporne urządzenia zdolne do przemieszczania się po pionowej ścianie wieżowca z nieprzytomnym człowiekiem w chwytakach, wyposażone w zestaw czujników – od termowizji począwszy, a na radarze milimetrowym skończywszy. Funkcję wozów pożarniczych pełnią sterowce (takie jak w Warszawie) oraz turboptery.

Także policja poznańska niezwykle poważnie traktuje zagrożenie pożarowe – przy większych akcjach (typu działania prewencyjne i antyterrorystyczne) policjanci pracują ramię w chwytak z robotami straży pożarnej – oczywiście obecnymi na wypadek pożaru.

Wilkommen in Posen, czyli przegląd ciekawszych miejsc

Stare Miasto

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AA.

Główne zabytki Poznania znajdują się w dwóch kompleksach przykrytych geokopułami z kontrolowanym mikroklimatem. Kompleksy te to Stare Miasto oraz Ostrów Tumski. W większym kompleksie Starego Miasta architektura zabezpieczona jest jedną dużą kopułą nad Starym Rynkiem i łączącą się z sąsiednimi, mniejszymi. Ponad kopułami rozpościera się Wysokie Miasto.

Stare Miasto warto zwiedzić chociażby właśnie dla tego kontrastu – stare zabytki, wśród których wznosi się supernowoczesna łukowa konstrukcja nośna, a na niej opiera się zawieszony nad zabytkowymi kamieniczkami ciężar gigantycznych biurowców.

Kanały i piwnice centrum miasta

Klasyfikacja bezpieczeństwa: C.

Mało kto wie, że w Poznaniu znajdują się kanały. W porównaniu z podziemiami innych miast są higieniczne i czyste, tym chętniej wykorzystywane są do różnych półlegalnych spraw – nieobserwowanych spotkań, ukrywania przedmiotów itp. Spotykają się tam także lokalni entuzjaści LARP-ów i paintballa.

Policja nie zapuszcza się do kanałów. Można w nich natomiast spotkać straż pożarną, a konkretnie roboty patrolujące kanały w celu kontroli populacji szczurów; w zbiornikach zamiast piany gaśniczej mają kontaktową truciznę zabijającą szczury. Gryzonie w Poznaniu są nieliczne i raczej niegroźne, jednak straż pożarna woli nie ryzykować. Spotkanie szczura w kanałach jest uważane za dobry omen.

Pod poziomem ziemi w Centrum znajduje się też wiele tuneli dostawczych oraz podziemnych kompleksów mieszczących klimatyzatory, masy stabilizujące, czujniki naprężeń i minielektrownie wieżowców.

Katedra Unicka

Poznań jest jednym z nielicznych miast, w którym wierni Zjednoczonego Kościoła Wszystkich Chrześcijan – unici – spotykają się we własnych domach modlitwy. Na terenie Poznania Zachód stoją trzy ich świątynie, w tym Katedra – siedziba Metropolity Polski. Jest to eklektyczna, elegancka konstrukcja ze stopów tytanu oraz przejrzystych płyt szafiru. Pod katedrą znajduje się niewielki podziemny kompleks pomieszczeń służących za mieszkanie Arcybiskupowi i personelowi jego biura.

Osiedle Bajkowe

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AA.

W Poznaniu Zachód nie ma osiedli zamkniętych znanych z Warszawy. Są natomiast dwa eksterytorialne osiedla korporacyjne oraz „osiedle otwarte", czyli właśnie Bajkowe. Na jego terenie znajduje się centrum rozrywkowe Bajkowy Świat – trzydziestopiętrowy kompleks wesołego miasteczka, hipermarketu, multipleksu kinowego oraz salonów gier VR. Na osiedlu działa kilkadziesiąt barów oraz dyskotek stanowiących przykrywkę dla dyskretnych agencji towarzyskich.

Bezpieczeństwo osiedla zapewniane jest przez firmę ochroniarską Zawisza Czarny. Należące do niej środki zdalnego nadzoru są wyłączone z sieci monitoringu miasta, dzięki czemu klienci agencji towarzyskich mogą czuć się swobodnie i bezpiecznie.

Cytadela

Teren Cytadeli z przyległościami został zamieniony w arenę dla paintballa i gelshoota. Paintball jest popularną rozrywką młodzieży zarówno z Zachodniej, jak i Wschodniej dzielnicy. Gelshoot natomiast to bardziej elitarny sport – prowadzony jest przy użyciu prawdziwej broni palnej z amunicją żelową (kolorowy żel kosztuje dwa razy tyle co normalna ostra amunicja) oraz specjalnych strojów ochronnych. Stosowanie prawdziwej broni palnej oznacza, że w gelshoota mogą grać jedynie osoby z pozwoleniem na broń. W związku z tym nie tylko każdy wchodzący jest dokładnie kontrolowany na bramce RTG w celu zapobieżenia (pomyłkowemu) wniesieniu ostrej amunicji, ale także cały teren osłania geokopuła z systemami alarmowymi.

Na środku Cytadeli znajduje się UFO – trzypiętrowy budynek stanowiący makietę uziemionego pojazdu Obcych, wykorzystywany (za dodatkową opłatą) w niektórych grach.

Szklana Góra: Arkologia Posen

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AAA, miejscami D („Der Kern”).

Arkologia Posen stoi w Biskupinie niedaleko Poznania. Jej budowa została rozpoczęta w 2030 roku przez konsorcjum firm z Unii Europejskiej, głównie niemieckich oraz kilku francuskich i angielskich. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych zachodnich technologii wzniesienie samego budynku trwało niecały rok, ale ze względu na kłopoty finansowe inwestorów część Arkologii pozostawiono w stanie surowym. Budowę ukończono w lutym 2032 r. i od tej pory zamieszkało tu niewiele ponad milion mieszkańców, głównie nieposiadających polskiego obywatelstwa przybyszów z Unii Europejskiej i pracowników megakorporacji. Budynek zaprojektowano na dwa miliony mieszkańców, więc obecnie jest pustawy.

Arkologia ma kształt owalnej w przekroju termitiery z uciętym czubkiem o średnicy w najszerszym miejscu ponad 1,5 km. Wznosi się na 450 pięter i ma ponad tysiąc kilometrów kwadratowych powierzchni użytkowej.

Dolne 10 pięter arkologii to infrastruktura – redundantna siłownia jądrowa oraz system pełnego recyklingu (jedno ze źródeł dochodu Arkologii to eksport energii i import odpadów). Następne 20 pięter zawiera jedną czwartą terenu Arkologii należącą do Polski – tam znajdują się punkty odpraw i przejście graniczne strzeżone przez Straż Graniczną oraz dojeżdżają linie PST. Pozostałe trzy czwarte terenów kondygnacji od 10 do 30 zajmuje infrastruktura MTAP (Międzynarodowe Targi Arkologii Poznań). Z uwagi na pokazywane na nich technologie (zwłaszcza na targach MilExpo, Securitex, MedicalTech i ComputerExpo) dawne Międzynarodowe Targi Poznańskie zostały przeniesione na teren eksterytorialny. To miejsce jest bardzo bezpieczne – strażnicy są wyposażeni w paralizatory elektrolaserowe, a 99 proc. terenu obserwują kamery podłączone do analizujących obraz systemów eksperckich.

W Arkologii istnieją „dzikie” rejony – w centrum, tuż przy filarach nośnych, najdalej od świata zewnętrznego. Niezagospodarowane i niewykończone z powodu cięć budżetowych, zostały po prostu fizycznie oddzielone od reszty budynku – oficjalnie nic tam nie ma. W rzeczywistości na 300 kondygnacjach mieszka od pięciu do pięćdziesięciu tysięcy ludzi, którzy nazywają swój dom Rdzeniem (albo „Der Kern”). Jest to rejon, gdzie można schować się przed policją i wszechobecnymi kamerami, ale żeby przeżyć, trzeba zorganizować sobie prąd, wodę i recykling powietrza. Wymaga to umiejętności niedostępnych prostym bandytom, więc mieszkańcy Rdzenia są bardziej rozgarnięci niż przeciętne karki z warszawskiego Podspodu. Ich głównym źródłem utrzymania jest przemyt zakazanych technologii do Polski.

Autonomia Wielkopolska – województwo jak żadne inne

AWW – Autonomiczne Województwo Wielkopolski dysponuje większą niezależnością prawną w porównaniu do pozostałych województw Odrodzonej Rzeczpospolitej Polskiej (co jest przyczyną zrozumiałej antypatii reszty kraju). AWW ma własne, liberalne prawa regulujące działalność korporacji na swoim terytorium, a większość z uzyskiwanych od firm zachodnich podatków trafia do kasy województwa. Jest najnowocześniejszym i najbardziej zautomatyzowanym rejonem Polski.

Na powierzchni 26 tysięcy kilometrów kwadratowych dawniej znajdowały się miasta: Kalisz, Gniezno, Ostrów Wielkopolski, Konin, Piła oraz oczywiście Poznań. Obecnie obejmuje Poznań, kilka enklaw produkcyjnych oraz w większości zautomatyzowane enklawy rolnicze, a także Puszczę Notecką.

Główne gałęzie przemysłu to: optoelektronika i oprogramowanie, produkcja sprzętu ciężkiego (Cegielski-Krupp GmbH), chemia i biochemia (Cefarm-Genetek), tekstylia, produkcja i przetwarzanie żywności (Unilever Food Group), produkcja nowoczesnej wojskowej broni osobistej i pancerzy (Kościuszko Weapon Systems Holding SA) oraz handel (Konsorcjum MTAP – Międzynarodowych Targów Arkologii Poznań), ubezpieczenia i bankowość.

Wysoka automatyzacja przemysłu i usług sprawiła, że bezrobocie w Autonomii Wielkopolskiej utrzymuje się na wyższym poziomie niż w reszcie kraju, chociaż nie takim jak w Europie – prawie 50 proc. populacji AWW jest na zasiłku.

Aglomeracja Bydgosko-Toruńska

A my nie chcemy uciekać stąd...
Jacek Kaczmarski, „A my nie chcemy uciekać stąd”

Zespół miejski położony w Kotlinie Bydgosko-Toruńskiej nad Brdą i Wisłą. Od północy ograniczony jest przez Bory Tucholskie, a od południa przez Puszczę Bydgoską.

ABT (popularnie nazywana Betą) jest najmniej typowym z polskich megamiast. Rozciąga się na przeszło 60 km w osi wschód-zachód, w najwęższym przekroju północ-południe ma poniżej 4 kilometrów. Widziana z góry przypomina kształtem hantel. Na powierzchni 703 km kw. mieszka 2374 tys. osób, co daje teoretycznie najmniejszą w Polsce średnią gęstość zaludnienia. Większą część tego obszaru zajmuje jednak praktycznie niezabudowana Strefa Obniżonego Bezpieczeństwa pomiędzy dawnymi Bydgoszczą i Toruniem. Teren SOB służyć miał produkcji rolnej na potrzeby Aglomeracji. Taki pomysł urbanistyczny jest unikalny na skalę światową, wszędzie indziej enklawy produkcyjne i rolnicze znajdują się poza murami miasta.

Beta jest jedyną aglomeracją nieprzewidzianą w pierwotnych rządowych planach ześrodkowania ludności. Mieszkańcy Bydgoszczy i Torunia nie dali się przesiedlić i postanowili dostosować swoje miasta do wymogów Doktryny Skupienia. Odbyło się to spontanicznie, praktycznie bez współpracy planistów władz centralnych czy ONZ. Efekty chaotycznej i minimalnie nadzorowanej przebudowy miasta widać do dziś. Najbardziej rzucającym się w oczy skutkiem radosnej twórczości władz jest całkowity brak supermasowców na terenie aglomeracji oraz obecna wszędzie radosna prowizorka.

Wewnątrz ABT, oprócz zbudowanych naprędce umocnień, prowizorycznych przejść międzystrefowych i cokolwiek zdewastowanej infrastruktury, znajdują się enklawy produkcyjne. Powstawały jednocześnie z Aglomeracją wokół zakładów przemysłowych i ważnych strategicznie obiektów. Są one wyposażone we własne linie kolejowe, własne oddziały obronne i podstawowe fortyfikacje.

Powstawanie ABT obfitowało w przekręty, niesnaski między administracją centralną a zarządem aglomeracji, a także ostre starcia pomiędzy Toruniem a Bydgoszczą – rywalizującymi ze sobą od zawsze. Mimo to Beta przetrwała Wojnę z Obcymi oraz Lata Chaosu. Mieszkańcy chlubią się swoją niezależnością (ABT ma największy w kraju – po Białymstoku – procent rezerwistów Obrony Terytorialnej), lokalne władze manifestują silne poczucie wyższości względem innych województw, nie przejmując się chłodnym traktowaniem przez administrację centralną.

Strefy

Główne strefy Bety to:

- ABT Zachód (dawniej Bydgoszcz, nazwana i oddzielona zgodnie z zaleceniami Doktryny Skupienia),
- Poligon, Toruń-Staromiejska i Prawobrzeżna (dawniej Toruń; strefy te zostały wydzielone całkowicie spontanicznie, a przy tym na przekór planistom bydgoskim)
- Strefa Obniżonego Bezpieczeństwa.

Prócz tego na terenie ABT znajdują się podstrefy: Solec Kujawski, bastion Rodziny Radia Maryja, bydgoskie i toruńskie stare miasto, Enklawa Przemysłowa Organika-ZACHEM-Nitrochem i ekskluzywne osiedla zamknięte.

ABT Zachód

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B, miejscami A (Starówka) lub AA (osiedla zamknięte, enklawy).

Oficjalna nazwa strefy jest praktycznie nieużywana – wszyscy nadal mówią o Bydgoszczy. Na teren miasta przesiedlono ludność okolicznych wiosek i osiedli. Mieszkańcy strefy gnieżdżą się w zatłoczonych dwudziestowiecznych blokach. Szczególnie gęsto zabudowany i zasiedlony jest Fordon, dawna dzielnica-sypialnia Bydgoszczy. Kiepsko połączona z resztą strefy, jest ciasna, brudna i niezbyt bezpieczna. Jaskrawym kontrastem dla zatłoczonych blokowisk Fordonu są znajdujące się na przeciwnym końcu strefy osiedla zamknięte Osowa Góra i Białe Błota – nadzorowane przez nowoczesne systemy monitoringu osiedla dla bogatych, pełne małych, ładnych domków.

Na terenie Bydgoszczy znajdują się trzy duże enklawy przemysłowe: Bydgoszcz-PESA produkująca i remontująca pojazdy szynowe, Bydgoszcz-Port obsługująca największy port śródlądowy w Polsce oraz Organika-ZACHEM-Nitrochem – wielkie zakłady chemiczne zajmujące się głównie produkcją wojskową. Wielu pracowników tych zakładów mieszka poza terenami enklaw.

Strefa Obniżonego Bezpieczeństwa

Klasyfikacja bezpieczeństwa: C.

Według pierwotnego planu zagospodarowania metropolii miały tu powstać rozległe tereny rolnicze chronione miejskimi murami i zapewniające miastu zaplecze żywnościowo-paliwowe. W założeniach tych tkwił jednak poważny błąd – tereny te miały być nawadniane z Wisły. To, że woda w zasadzie w Wiśle nie występuje, wyszło na jaw dopiero po zakończeniu prac (plotki głoszą, że miejscowe władze doskonale zdawały sobie z tego sprawę). Do planu wprowadzono prowizoryczne poprawki, które ukształtowały oblicze strefy.

Wybudowanie zaprojektowanego z rozmachem muru wyposażonego w stanowiska ogniowe z wszystkimi szykanami okazało się piekielnie kosztowne. Zaledwie jedna trzecia ze stu dwudziestu kilometrów muru granicznego SOB spełnia normy ONZ, reszta jest mocno prowizoryczna. Natychmiast po ustaniu bezpośredniego zagrożenia stanowiska ogniowe zlikwidowano, a fundusze na konserwację zredukowano o przeszło połowę, w związku z czym stan muru systematycznie się pogarsza.

Nieautoryzowanym naruszeniom strefy zapobiegają patrole policyjnych orek. Ostrzelanie żelem przez orkę przy granicy strefy należy traktować jako pierwsze i ostatnie ostrzeżenie.

Strefa Obniżonego Bezpieczeństwa jest niejako miniaturą reszty kraju – pusty obszar ze sporadycznie występującymi skupiskami ludności.

Toruń-Starówka

Klasyfikacja bezpieczeństwa: AA.

Toruń-Starówka jest jedyną strefą przewidzianą w planach rządowych. Popularnie zwana Miastem, powstała jako enklawa specjalnego przeznaczenia – chroniąca średniowieczny kompleks miejski figurujący na liście Światowego Dziedzictwa Kultury UNESCO. Osłonięta geokopułą starówka miała być jedyną cywilną pozostałością po Toruniu, ludność jednak zdecydowała inaczej, odmawiając relokacji.

Miasto jest najbardziej prestiżową, najdroższą i najbezpieczniejszą częścią Torunia, a konserwator zabytków i szef Zespołu Kontroli Klimatycznej – jednymi z ważniejszych osób w mieście.

Strefa Prawobrzeżna

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B, miejscami AA (osiedla zamknięte).

Starówkę okalają osiedla mieszkaniowe tworzące Strefę Prawobrzeżną. Prócz autochtonów mieszkają w niej przesiedleńcy z okolicznych wsi i miasteczek. Strefa Prawobrzeżna to dość ponure, dwudziestowieczne blokowiska po nieznacznej modernizacji, przemieszane z willową zabudową osiedli zamkniętych.

Na terenie strefy mieści się Enklawa Przemysłowa Toruń, w skład której wchodzi kilka sporych fabryk przemysłu lekkiego, na czele z Toruńskimi Zakładami Materiałów Opatrunkowych, zakładami elektromechanicznymi Metron i Apator oraz fabryką spożywczą NestlePac-Kopernik. Znajdują się też tutaj kampus Uniwersytetu Mikołaja Kopernika i rozsiane po całej strefie obiekty uniwersyteckie. Uniwersytet oraz enklawa przemysłowa zapewniają większość miejsc pracy w Toruniu.

Charakterystyczną cechą tej strefy są schrony i punkty oporu mieszczące się w zaadaptowanych dziewiętnastowiecznych fortach. Kilkanaście obiektów tworzących dawny pierścień obrony miasta zostało przejętych i przystosowanych przez Obronę Terytorialną – miały służyć mieszkańcom jako schronienie w razie ataku Obcych. Na szczęście wątpliwe walory tych przestarzałych budowli nie zostały nigdy skonfrontowane z zaawansowaną bronią Najeźdźców. Forty w dalszym ciągu są obiektami wojskowymi.

Strefa Poligon

Klasyfikacja bezpieczeństwa: B.

Lewobrzeżna część miasta, od południa ograniczona terenem poligonu artyleryjskiego. W Strefie Poligon praktycznie nie ma przemysłu, za to tu znajduje się stacja kolejowa Toruń Główny. Charakterystycznym elementem architektonicznym jest dziesięciopiętrowy ceglany „wieżowiec" będący właściwie kolejową wieżą ciśnień.

Na lewym brzegu Wisła odcina Kępę Bazarową – porośniętą lasem niedużą wyspę z ruinami średniowiecznego zamku (tzw. Zamek Dybowski) przerobionego na obiekt imprezowy.

Na terenie strefy znajdują się liczne nowoczesne instalacje wojskowe – na czele z enklawą Centrum Szkolenia Artylerii i Wyższej Szkoły Oficerskiej im. Józefa Bema. Częste strzelania rakietowe czynią przestrzeń powietrzną nad Toruniem ciekawym miejscem – prowadzone są ze stanowisk na terenie Strefy Prawobrzeżnej do celów na poligonie artyleryjskim, czyli pociski przelatują nad całym miastem.

Pogłoski mówią też o innych instalacjach ukrytych w lasach nieopodal – w tym o zbudowanej w czasie Wojny bazie wczesnego ostrzegania i rakietowej obrony przeciwbalistycznej.

Kontrole międzystrefowe

W Aglomeracji Bydgosko-Toruńskiej fizyczny podział na strefy jest mocno umowny. Jedyne w pełni sprawne granice międzystrefowe otaczają enklawy przemysłowe oraz strefę Toruń-Starówka. Właściwa granica miasta jest niezbyt szczelna – składa się zaledwie z dwóch wysokich płotów z siatki i drutu kolczastego, pomiędzy którymi biegnie pas zaoranej i zagrabionej ziemi. Granica jest nadzorowana przez kamery, czujniki sejsmiczne i drony, są one jednak dość rzadko rozsiane i często ulegają awariom. Przejścia międzystrefowe oraz wjazdy do miasta wyposażono w standardowe bramki.

Wytyczne ONZ zrealizowano dzięki znacznemu ograniczeniu liczby bramek – przejścia w całej ABT można policzyć na palcach obu rąk. Efekt oszczędności jest taki, że dostać się do miasta (lub je opuścić) jest dosyć łatwo, poruszanie się między strefami ABT także nie nastręcza trudności. Mieszkańcy wszelkiego rodzaju enklaw i osiedli zamkniętych przykładają tym większą wagę do patrolowania granic.

Transport i komunikacja

Specyfika lokalna

Struktura aglomeracji powoduje jedyne w swoim rodzaju kłopoty transportowe. O ile poruszanie się samochodem po terenie stref nie sprawia większych problemów, o tyle przejazd ze strefy ABT Zachód do dowolnej innej jest raczej uciążliwy. Jedyne sensowne połączenie drogowe to zatłoczona sześciopasmówka prowadząca przez prawobrzeżną część SOB. Zastosowanie sterowców kontroli ruchu ogranicza skutki wypadków i awarii, jednak średnia prędkość jazdy wciąż pozostawia wiele do życzenia. Kierowcy pełznących samochodów często patrzą z zawiścią na śmigający obok szybki tramwaj, którego trasa biegnie tuż przy sześciopasmówce.

Rosnącą popularnością cieszą się lekkie osobowe poduszkowce, wygodne jak samochody, ale mogące swobodnie poruszać się naturalnymi arteriami przelotowymi Wisły i Brdy, a także po SOB, gdzie jakość dróg pozostawia wiele do życzenia. Teoretycznie poduszkowce mogą korzystać na rzekach jedynie z oznakowanych przystani, gdzie poddawane są kontroli, w praktyce jednak nikt tego przepisu nie przestrzega.

Transport publiczny w aglomeracji zapewnia rozbudowana sieć tramwajowa. Pojazdy są nowoczesne, w pełni automatyczne i jeżdżą całą dobę.

Lokalne atrakcje

Bydgoskie Stare Miasto

Klasyfikacja bezpieczeństwa: A.

Ścisłe centrum ABT Zachód pełniące funkcję centrum kulturalno-komercyjno-mieszkalno-rozrywkowego. Odrestaurowane zostało dużym nakładem sił i środków (przeciwnicy zarządu strefy rozsiewają plotki, jakoby jedynym celem celem było przyćmienie toruńskiej starówki). Rozebrano socrealistyczne potworki. Odrestaurowano istniejące kamienice i zabytki, odbudowano zniszczone (część Spichrzów, Teatr Miejski i kościół jezuitów). Najbardziej spektakularnym przedsięwzięciem była rekonstrukcja zamku bydgoskiego, wiążąca się m.in. z usypaniem zniwelowanego w XIX wieku wzgórza zamkowego. Niejako przy okazji umiejętne nagłośnienie okoliczności zniszczenia zamku (odwiecznego symbolu polskości) i kościoła jezuitów (odwiecznego symbolu polskiego katolicyzmu) kompletnie przetrąciło kark kampanii ziomkostw niemieckich na rzecz zwrotu zagrabionych bezprawnie majątków obywateli rdzennie niemieckiego miasta Bromberg. W czasie rekonstrukcji zapomniano odbudować synagogę.

Underground

Klasyfikacja bezpieczeństwa: D, miejscami X.

Mniej więcej w tym samym czasie, kiedy odbudowywano Starówkę, zapadła decyzja o stworzeniu nowoczesnej sieci metra mającej odciążyć układ komunikacyjny miasta. W rekordowym tempie rozpoczęto prace, w rekordowym tempie drążono tunele metodą górniczą i w rekordowym tempie posypały się głowy, kiedy główny podwójny tunel zawalił się wraz ze znajdującą się nad nim zabudową mieszkalną. Dziesiątki osób zginęły, setki straciły dach nad głową. Budowę wstrzymano, a po wykonaniu szczegółowych ekspertyz – zarzucono. Dokończono tylko jeden tunel, który wykorzystano do ekspresowego połączenia dworca kolejowego z siecią tramwajową. Inne zaślepiono (teoretycznie). Oficjalne raporty mówiły o niestabilności gruntu, jednak pierwsi dzicy lokatorzy odkryli przyczynę fiaska – plątaninę średniowiecznych lochów, piwnic dawno wyburzonych budynków, starych kolektorów ściekowych. Okazało się, że przestrzeń nadająca się do zasiedlenia jest spora i obfituje w ciekawe zasoby – prawie nadająca się do picia woda, prąd „za darmo" oraz bezpieczne schronienie przed policyjnymi dronami i kamerami. Underground zamieszkiwany jest przez ściganych przez prawo przestępców i innych odrzuconych. W kanałach i korytarzach znaleźć można stragany z podejrzanie tanim towarem i spryciarzy oferujących prawie każdą znaną człowiekowi usługę – wszystko to w klaustrofobicznej ciasnocie.

Sanktuarium Błogosławionego

W Strefie Prawobrzeżnej, na ulicy Żwirki i Wigury niedaleko szkoły podstawowej, do której chodził Bogusław Linda, znajduje się pierwsza, historyczna siedziba Radia Maryja, obecnie przekształcona na sanktuarium Błogosławionego. (Chodzi oczywiście o Obdarzonego Łaską Sługę Bożego Księdza Redaktora Tadeusza Rydzyka, jednak w ABT wystarczy mówić „Błogosławiony"). Pielgrzymi po uiszczeniu „co łaska" (minimum 50 złotych) mogą zwiedzać spartańsko urządzone mieszkanie Błogosławionego oraz pierwsze studio Radia. Bezpieczeństwa świętego miejsca pilnują funkcjonariusze Zastępów Pana – ochotniczej formacji paramilitarnej złożonej z członków Kościoła Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy.

Zorganizowanym wycieczkom (to znaczy grupom pielgrzymów) w wybudowanej przy kompleksie sali kinowej wyświetlany jest biograficzny film „Głos Boga" o życiu Błogosławionego.

Osiedle Główki

Klasyfikacja bezpieczeństwa D.

Przepływająca przez Toruń Wisła jest uregulowana – co kilkadziesiąt metrów w nurt rzeki wbijają się kamienne i betonowe główki. Gdy powstawała aglomeracja, na wyciągniętych na mieliznę kilkudziesięciu starych barkach zorganizowano tymczasowe schronienie dla przesiedleńców. Obóz nie działał długo, ale po jego likwidacji porzucone barki przekształciły się w nawodne slumsy. Tak powstało dzikie osiedle nazywane Główkami.

Wbite w brzeg barki od strony lądu otoczyły narastające chaotycznie chaty („szajerki") z plastikowych płacht i dykty. Po całym „osiedlu" krążą niewielkie łódki zastępujące tu riksze.

Na Główkach gnieżdżą się imigranci z Kotła Bałkańskiego i wszelkie wyrzutki. Można tu dostać nielegalne używki i inną kontrabandę, ale ze względu na brak infrastruktury nie ma szans na kupno jakiegokolwiek zaawansowanego sprzętu technicznego.

Solec Kujawski

Klasyfikacja bezpieczeństwa: A.

Niewielkie miasteczko na terenie SOB, w dwóch trzecich drogi między lewobrzeżną częścią Torunia a Bydgoszczą. Aż do Wojny zapomniane przez Boga i ludzi, ale pamiętane przez rozkłady jazdy Polskich Kolei Państwowych – niektóre pociągi na trasie Bydgoszcz-Toruń do dziś z niewiadomych przyczyn odczekują tu około dwudziestu minut. Podczas wojennej akcji przesiedlania ludności do Solca zjechali członkowie Rodziny Radia Maryja i oświadczyli, że już tu zostaną. Kiedy w 2025 r. powstał Polski Kościół Katolicki Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy, środowisko Radia Maryja w naturalny sposób stało się jego przewodnią siłą. Solec Kujawski został Watykanem PKK, a znajdujący się tu nadajnik Polskiego Radia został „grzecznościowo użyczony" do głoszenia Chwały Bożej.

Solec Kujawski jest pod stałym zarządem Kościoła Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy. Po mieście (nazywanym przez mieszkańców Parafią) od czasu do czasu krążą patrole wyszukujące „szatanistów", czyli ludzi niepasujących wyglądem do schludnie i skromnie ubranych Parafian. Schwytani sprawdzani są pod kątem obecności bezbożnych implantów za pomocą ręcznych skanerów. Osoby, u których odczyt jest pozytywny, zabierane są na posterunek Zastępów Pana w celu ekstrakcji.

Solec w czasie Wojny odizolował się od miasta i taki stan rzeczy utrzymuje się do dziś – stacja kolejowa i przystanek szybkiego tramwaju znajdują się poza granicą Strefy i aby przedostać się z niej do Parafii, należy przejść przez bramkę. Autobusy miejskie Bydgoszczy tu nie dojeżdżają.

Miasteczko utrzymuje się z masowo przyjeżdżających tu emerytów chcących żyć wśród sobie podobnych oraz z półchałupniczego przemysłu zapewniającego Parafii względną samowystarczalność. Część Parafian zajmuje się uprawą roli w Strefie Obniżonego Bezpieczeństwa. Głównym pracodawcą Parafii jest jednak Trąba Boża, czyli Radio Maryja – awans z wolontariusza na pracownika to największe marzenie młodszych Parafian.

Przy murze okalającym Solec znajduje się główny nadajnik Radia Maryja zwany Świętą Wieżą. Poza pracownikami Radia nikt nie ma do niego dostępu, nawet inspektorzy Państwowej Inspekcji Radiowej. Wieść gminna głosi, że nadajnik nie jest poddawany kontroli dzięki zabiegom jednego z członków Kościoła Chrystusowego, wysokiego urzędnika państwowego.

Mechanikalia

Tworzenie postaci

Metody tworzenia postaci

Tworzenie postaci w ***idee fixe*** ma być z założenia elastyczne – celem jest umożliwienie graczowi stworzenia dokładnie takiej postaci, jaką chce. Stąd zastosowanie systemu punktowego – każdy z graczy dostaje pulę punktów postaci, które następnie wydaje na zakup podwyższonych atrybutów, umiejętności, zalet i innych cech. Możliwości takiego systemu są znaczne, jednak bogactwo opcji może przytłaczać. Dlatego gracz może skorzystać z któregoś z zawartych w podręczniku szablonów umożliwiających w miarę szybkie stworzenie postaci i rozpoczęcie gry.

Po co punkty?

Punktowa metoda generowania postaci ma zapewnić mniej więcej wyrównany poziom kompetencji postaci. Jeśli wszyscy mają do dyspozycji na przykład 100 punktów postaci, jest spora szansa, że poziom wszystkich bohaterów będzie podobny. W grupie postaci o nierównym poziomie prawdopodobnie któraś będzie znacznie sprawniejsza niż wszystkie inne. Oczywiście gracze i Mistrz Gry mogą chcieć właśnie takiej kampanii – z celowo niezrównoważonym poziomem punktowym postaci – wtedy liczba punktów na postać przestaje być ważna, schodząc na dalszy plan wobec opracowanej przez MG koncepcji.

Punkty – skąd się biorą i na co je wydać

Początkowa pula punktów postaci przydzielana jest przez MG, zaś jej wielkość zależy od koncepcji kampanii (patrz niżej) i jest stała dla każdego gracza. Każdy z graczy może zwiększyć nieco swoją pulę na kilka sposobów.

- **Obarczenie postaci wadami** – ograniczenia możliwości działania dodają postaci kolorytu. Wady nie mogą zwiększyć puli punktowej o więcej niż 1/5.
- **Stworzenie rozbudowanej historii postaci** – ubarwia to postać, mocuje ją w świecie i polepsza zabawę graczom i MG. Historia postaci zwiększa pulę początkową o 1/4 – jednak zdobyte z niej punkty można przeznaczyć wyłącznie na kontakty, umiejętności, znajomość terenu, języki obce i wszelkie hobby (kontakty – patrz „Zalety"; znajomość terenu, języki obce, hobby – patrz „Historia i otoczenie postaci").
- **Powiązanie swojej postaci z innymi** – ułatwia to nieco pracę Mistrzowi Gry, dając dodatkową motywację do pomagania innym postaciom. Powiązaniami nie można zwiększyć puli o więcej niż 1/10.

Zyskane w ten czy inny sposób punkty postaci wydaje się na podnoszenie atrybutów i umiejętności, zakup zalet lub zwiększenie stanu majątkowego bohatera.

Uwaga: wydając punkty, zaokrąglamy zawsze w dół, chyba że wyraźnie napisano inaczej. Minimalna cena czegokolwiek wynosi **1 PP** – nie sposób sprowadzić ceny do zera lub wartości ułamkowych.

Wszystkie rzuty wykonuje się kostką **dziesięciościenną** (rzut jedną kostką zapisujemy w skrócie jako 1K).

Tworzenie postaci krok po kroku

1. Dowiedzieć się, jaka jest koncepcja kampanii i ile wynosi liczba punktów postaci w puli początkowej.
2. Opracować koncepcję postaci – historię, wiek, wygląd itp. Każde opisane powiązanie z inną postacią zwiększa pulę punktów o 1-5 PP (dla obu powiązanych postaci, maksymalnie 1/10 puli startowej). Stworzenie i spisanie historii postaci daje dodatkowe punkty w wysokości 1/4 podstawowej puli, jednak można je wydać tylko na kontakty, znajomość terenu, hobby i języki obce.
3. Wybrać wady postaci – maksymalna liczba punktów za wady to 1/5 początkowej puli.
4. Wykupić zalety.
5. Wykupić podwyższenie atrybutów będących silnymi stronami postaci. Można także zmniejszyć atrybuty (obniżenie atrybutu poniżej 7 jest wadą i liczy się do limitu punktów uzyskanych z wad).
6. Wybrać i rozwinąć umiejętności. Umiejętność na poziomie 10 to podstawowa kompetencja, na poziomie 15 to poziom przeszkolonego profesjonalisty, zaś 20 to poziom ekspercki. Po wykupieniu umiejętności warto sprawdzić, czy podniesienie któregoś z atrybutów – zwłaszcza tego, który kontroluje dużo umiejętności – nie da znaczących oszczędności w punktach.
7. Wykupić sprzęt i potrzebne dokumenty. Budżet na ten cel zależy od poziomu zalety *status*.
8. Zapisać liczbę przydzielonych przez Mistrza Gry punktów fuksa – zależną od motywacji, historii i ogólnej „barwności" postaci. MG, który nie używa punktów fuksa, może przyznać graczowi dodatkowe 5 do 15 punktów postaci.

Koncepcja kampanii

Pomysł Mistrza Gry na kampanię ogranicza dostępne koncepty postaci. Od wybranej konwencji zależy początkowa pula punktów postaci, możliwości i pochodzenie Bohatera Gracza, posiadany sprzęt, umiejętności, słowem – miejsce w porządku dziobania świata ***idee fixe***.

Jak konwencja może wpływać na koncept postaci? Rozważmy przykładową, nieskomplikowaną postać „fizycznego", osobnika specjalizującego się w robieniu krzywdy bliźnim za pomocą pięści, kijów i noży. W zależności od konwencji taka postać może być:

- bandytą-klepcą zarabiającym na życie biciem ludzi po twarzach (kampania „pomniejsi, przeciętni kryminaliści w podłym zakątku miasta") **100 punktów postaci**
- nieco sfiksowanym na punkcie sztuk walki studentem, któremu niedawno zaginęła siostra (kampania „ponadprzeciętni, choć z pozoru normalni ludzie wplątani w tajemnicze spiski") **150 PP**
- instruktorem sztuk walki z akademii policyjnej, karnie przeniesionym do nowoutworzonej jednostki (kampania „policjanci – parszywa dwunastka") **200 PP**
- nacybernetyzowanym po końce uszu dezerterem z oddziałów specjalnych, pracującym jako infiltrator do wynajęcia (kampania „doświadczeni niezależni operatorzy – najemnicy") **250 PP**
- psionikiem-biokinetykiem z tajnego Earth Defense, walczącym potajemnie z Obcymi (kampania „nielegalne ED kontra cicha inwazja z Kosmosu") **300 PP**
- genemodyfikowanym klonem-żołnierzem z oddziałów szturmowych Cenzury (kampania „Faceci w Czerni") **500 lub więcej punktów postaci** oraz MG powinien zastanowić się, czemu nie używa mechaniki Pulp IF.

Od wybranej konwencji zależy nie tylko liczba punktów postaci; dostępny może być także inny zestaw wad i zalet, umiejętności czy nawet elementów mechaniki.

Przeciętnego, szarego człowieka buduje się z puli około 100 PP, choć zdarzają się wyjątki warte mniej niż 80 PP.

Koncepcja postaci

To sam początek właściwego tworzenia postaci. Gracz musi wymyślić, kim w zasadzie jest jego postać – dziennikarzem? złodziejaszkiem? studentem medycyny? piratem komputerowym? cybertechnikiem? spluwą do wynajęcia?

Na tym etapie wystarczy zgrubny koncept, choć oczywiście im dokładniejszy, tym lepiej. Warto też już teraz zastanowić się nad ogólnym zarysem osobowości postaci, sposobem, w jaki odbiera świat.

Nie wolno zapominać o podstawowej zasadzie tworzenia postaci – musi ona być zdolna do współpracy z innymi postaciami, a jej odgrywanie nie powinno psuć zabawy innym. Jeżeli osobowość, nawyki, praca czy inne cechy mają uniemożliwić interakcje z pozostałymi Bohaterami Graczy, należy je zmienić. RPG to zajęcie zespołowe i dobra zabawa należy się wszystkim. Aspołeczny psychopata-samotnik może wydawać się świetnym pomysłem dla wymyślającego go gracza, ale inni mogą mieć odmienne zdanie na ten temat.

Powiązania między postaciami

Bohaterowie Graczy nie powinni mieć przeciwwskazań do przebywania razem i wspólnej pracy. Jeśli jednak gracze wymyślą przyczyny, dla których ich postaci aktywnie wspierają się w kłopotach i spędzają razem czas, mogą połączyć je powiązaniami. Daje to Mistrzowi Gry powody, aby trzymać grupę razem, zaś graczom (wszystkim połączonym) dodatkowe punkty postaci. Ich liczba zależy od stopnia powiązania:

- *przyjaźń* (były partner z policji, kolega, z którym spędziło się misję pokojową w jednym plutonie, najlepszy przyjaciel z dzieciństwa) **5 PP**
- *dobra znajomość* (kolega z pracy, bliski znajomy, z którym łączą postać wspólne zainteresowania) **2 PP**
- *słaba znajomość* (znajomy z widzenia, ktoś „z grubsza kojarzony") **1 PP**

Dzięki powiązaniom nie można uzyskać więcej niż 1/10 początkowej puli.

Jeśli gracze zaproponują ciekawą koncepcję całej grupy – uzasadniającą, czemu właściwie postaci trzymają się razem, razem wpadają w kłopoty i razem z nich wychodzą – Mistrz Gry może stworzyć „grupową pulę punktów fuksa" i umieścić w niej od 1 do 3 punktów (punkty fuksa – patrz „Mechanika", część „Punkty fuksa").

Stworzenie historii postaci daje graczowi do dyspozycji 1/4 początkowej puli punktów, którą może wydać na umiejętności znajomości terenu, rozmaite hobby, obce języki oraz kontakty (kontakty – patrz „Zalety"; znajomość terenu, obce języki, hobby – patrz „Umiejętności").

Wady

Wady to wrodzone i nabyte niedostatki postaci. Mogą to być problemy fizyczne, psychiczne lub społeczne.

Liczba punktów postaci, które można uzyskać, biorąc wady, jest ograniczona – nie może przewyższać 1/5 początkowej puli PP. Przy 100 punktach postaci w puli limit wad wynosi zatem 20 PP. Limit nie oznacza, że postać nie może posiadać wad wartych więcej – po prostu nie dostanie za nie punktów ponad limit.

Posiadanie wad nie jest obowiązkowe. Mają one dodawać postaci kolorytu, jednak trzeba o nich pamiętać. Jest to zadaniem gracza i szczerze polecamy odgrywanie wpływu wad na postać. W przeciwnym wypadku o wadach pamiętać będzie Mistrz Gry, który może wyciągnąć konsekwencje w wyjątkowo niewygodnym momencie. MG może też – w przypadku szczególnie uporczywego „zapominania" o wadach – po prostu je usunąć wraz z wynikającymi z nich dodatkowymi punktami postaci.

Wady społeczne

Takie wady zdobywa się przez nieostrożne postępowanie. Są zwykle skutkiem zatargu ze społeczeństwem – a w konflikcie między postacią a światem należy stawiać raczej na świat. Niektóre wady społeczne mogą same zniknąć z upływem czasu, część można zlikwidować w trakcie gry.

404

System nie wie o istnieniu postaci – baza ewidencji ludności nie zawiera jej danych osobowych. Postać mogła nie zostać zarejestrowana przy urodzeniu, mogła też wyłożyć kilka milionów złotych na bezśladowe usunięcie Osobistej Kartoteki Ogólnej. Nie ma ibeka, nie może legalnie zarabiać ani wydawać pieniędzy, nie może się ubezpieczyć. Jeśli zostanie zatrzymana przez policję, sprawdzenie w bazie danych wykaże, że taka osoba nie istnieje. W takiej sytuacji wyrok jedynie za unikanie podatków będzie dużym fartem. Nazwa wady – i uliczny termin – pochodzi od błędu protokołu HTTP: „Error 404: Document not found”. **-15 PP**

Analfabeta

Postać praktycznie nie potrafi czytać i pisać. Umiejętność *czytanie i pisanie* jest dla niej umiejętnością rzadką (patrz niżej) i przy tworzeniu postaci nie można na nią przeznaczyć żadnych punktów. Analfabeta może korzystać z komputerów i telefonów, ale tylko wyposażonych w system rozpoznawania głosu albo interfejs VR. Ocenia się, że wtórnym analfabetyzmem dotknięte jest ponad 50 proc. społeczeństwa Polski AD 2045. **-6 PP**

Karany

Postać została w przeszłości skazana, co zostawiło ślad w kartotece. Jako były przestępca ma ograniczony dostęp do uprawnień i licencji, może także nadal być pozbawiona biernego prawa wyborczego. **-10 PP**

Martwy

Postać nie żyje. Tak przynajmniej uważa System – w rządowych bazach danych postać figuruje jako martwa. Efekt tej wady jest podobny do sytuacji *404*, ale mniej skutecznie ukrywa tożsamość postaci. Załatwienie statusu *martwego* jest znacznie tańsze niż wymazanie z kartotek; sprawdzenie odcisków palców w bazie PESEL ujawni, kim postać „była”, zaś złapanie przez policję będzie miało mniej drastyczne skutki niż ujęcie *404*. Poza tym postać ma dokładnie takie same problemy jak „normalny” *404*. **-10 PP**

Nieletni

Postać nie ukończyła osiemnastego roku życia. Musi mieć prawnego opiekuna, jest objęta obowiązkiem szkolnym, a większość licencji i zezwoleń jest poza jej zasięgiem. Z drugiej strony, jeśli zostanie złapana i skazana, sąd może obniżyć jej karę o jedną kategorię (prace publiczne zamiast więzienia) i zwykle to robi. **-5 PP** za każdy rok życia poniżej 18, postać dostaje 5 PP zmniejszające poziom tej wady na każde urodziny.

Obowiązek

Postać obciążona jest obowiązkami, których niedopełnienie grozi nieprzyjemnymi konsekwencjami. Z kolei ich spełnianie zajmuje postaci czas lub może powodować zagrożenie życia i/lub zdrowia. Wartość zależy od rodzaju obowiązku, częstotliwości jego występowania i stopnia ryzyka.

- *Lekki:* obowiązek sporadyczny i niezagrażający zdrowiu albo naprawdę rzadki i raczej bezpieczny. Ćwiczenia rezerwistów, konieczność zgłoszenia się do Urzędu Pracy i Punktu Opieki Społecznej raz w miesiącu, uczestnictwo w pracach użyteczności publicznej obowiązujących zarejestrowanych bezrobotnych, sesja egzaminacyjna dwa razy do roku. Niedopełnienie takiego obowiązku grozi drobnymi problemami (wizytą pracownika Opieki Społecznej, wyrzuceniem ze studiów czy usunięciem z rezerwy). **-2 PP**
- *Zwykły:* niezbyt częsty, ale czasami ryzykowny albo częsty i bezpieczny. Członkostwo w Straży Obywatelskiej, współpraca z Policją Państwową w roli biegłego, praca na pół etatu. Zignorowanie grozi utratą pozycji lub dochodów. **-5 PP**
- *Ciężki:* częsty, zagrażający zdrowiu; alternatywą jest obowiązek mało ryzykowny, ale bardzo częsty. Praca w policji, bycie członkiem gangu albo normalna praca na pełen etat. Niewywiązanie się grozi utratą pozycji, możliwe jest też zdobycie wroga. **-10 PP**
- *Ryzykowny:* obowiązek niebezpieczny dla życia i częsty albo wymuszający pozostawanie do dyspozycji 24 godziny na dobę. Praca jako żołnierz, detektyw w Policji Państwowej albo jako wysokiej klasy specjalista czy pracownik umysłowy w megakorporacji. Zignorowanie obowiązku to gwarantowana utrata pozycji i zdobycie wroga, możliwe są też nieprzyjemne konsekwencje prawne. **-15 PP**
- *Wyjątkowo ryzykowny:* postać jest „na służbie” praktycznie non stop, ryzykując zdrowiem i życiem niezwykle często. Tego rodzaju obowiązek spoczywa na bardzo tajnych pracownikach bardzo tajnych agencji, komandosach, najbogatszych ludziach świata. **-20 PP**

Dokładny rodzaj obowiązku i konsekwencje jego ignorowania gracz musi ustalić z Mistrzem Gry. Obowiązek brany „w zestawie” z zaletami *agent* i *dochody* (patrz niżej) nie liczy się do limitu wad.

Osoba zależna

Postać jest z kimś silnie związana. Pomaga tej osobie w miarę jej potrzeb, a także swoich sił i środków. Wada ta implikuje jednostronność „przepływu troski" – jeśli osoba zależna może także zrobić coś dla postaci, wskazane jest wzięcie odpowiedniego kontaktu, zwykle z przyjaznym nastawieniem (patrz niżej). Jeśli gracz życzy sobie wziąć jako *osobę zależną* kilkoro dzieci, należy wszystkie liczyć jako jedną osobę zależną (i podzielić się punktami za nie z drugim opiekunem). Wartość zależy od potrzeb osoby zależnej.

- *Sporadyczne potrzeby:* osoba jest „ledwie zależna", radzi sobie ze światem bezproblemowo, czasami jedynie potrzebuje rady. Dorosłe dzieci są w ten sposób zależne od rodziców (i czasami vice versa). **-2 PP**
- *Niewielkie potrzeby:* ktoś taki potrzebuje od czasu do czasu rady, długiej rozmowy, pomocy w załatwieniu jakiejś sprawy lub zrobienia zakupów. Do tej kategorii zalicza się zaradny partner życiowy lub rodzice na emeryturze. **-4 PP**
- *Znaczące potrzeby:* taki ktoś potrzebuje wsparcia gotówkowego, moralnego i pomocy w załatwianiu prawie wszystkich spraw. W taki sposób zależna jest bardzo bliska, niezaradna osoba – stary, samotny rodzic czy małżonek w depresji. **-8 PP**
- *Pełna zależność:* osoba potrzebuje ciągłej opieki, troski, zaspokajania podstawowych potrzeb, ochrony. Małe dziecko zależne jest w ten sposób od rodzica. **-16 PP**

Tajemnica

Tajemnica, jeśli wyjdzie na jaw, może zniszczyć reputację, przyjaźnie, a nawet zagrozić życiu postaci. Postać może zyskać nowe wady w rodzaju *wroga* lub nowej *osoby zależnej*, może też być *karana*. Wartość *tajemnicy* zależy od powagi konsekwencji.

- *Mało znaczące:* dziwaczne zainteresowania czy poglądy. Ujawnienie sprawi, że współpracownicy będą dziwnie patrzeć i plotkować za plecami. **-1 PP**
- *Istotne:* przestępstwo, które uległo przedawnieniu. Jeśli wyjdzie na jaw, postać będzie odtąd uważniej obserwowana przez policję. **-5 PP**
- *Poważne:* stosunkowo niegroźne przestępstwo, które nie uległo przedawnieniu, zatarg z przestępczością zorganizowaną, przeszłość w sekcie. Ujawnienie zaowocuje grzywną, wyrokiem w zawieszeniu, utratą zdrowia lub pracy. **-10 PP**
- *Bardzo poważne:* ciężkie przestępstwo, starcie z mafią. Postaci grozi więzienie, musi się też liczyć z zagrożeniem życia. **-15 PP**
- *Gardłowe:* morderstwo, napad z bronią w ręku, odkrycie czegoś, o czym postać Nie Powinna Wiedzieć. Ujawnienie grozi śmiercią lub czymś jeszcze gorszym (np. obozem pracy). **-20 PP**

Wróg

Ktoś nie lubi postaci na tyle, by poświęcić wiele wysiłku w celu doprowadzenia do jej poniżenia, uwięzienia lub śmierci. Cele i motywy *wroga* mogą być różne, wartość zależy od jego siły.

- *Szary człowiek:* przeciętniak, któremu postać wlazła kiedyś na odcisk. Możliwości ma ograniczone, ale może dopiec. **-2 PP**
- *Jeden niezły przeciwnik/mała grupka:* Bohater Niezależny stworzony z takiej samej lub nieco większej puli punktów co postać. Mistrz Gry będzie przyznawał mu wystarczajaco dużo PP, by wciąż pozostawał zagrożeniem. Mała grupka to kilku przeciętniaków, którzy uwzięli się na postać. **-5 PP**
- *Większa grupa:* zwykle od pięciu do dwudziestu ludzi. Gang, klan lub grupa krewnych i znajomych. Może być trudnym przeciwnikiem. **-10 PP**
- *Mała organizacja:* lokalna organizacja przestępcza, populacja dzielnicy lub enklawy, Straż Obywatelska określonej dzielnicy. Przeciwnik bardzo trudny do pokonania. **-15 PP**
- *Spora organizacja:* cała organizacja przestępcza na dużym obszarze, lokalny oddział agencji bezpieczeństwa publicznego (np. policja w całym województwie), duża firma. Pora zacząć się chować – wróg dysponuje niebagatelnymi zasobami i jest w zasadzie nie do pokonania. -**20 PP**
- *Władze:* Policja Państwowa, wywiad, UOP, organizacja międzynarodowa, korporacja. Postać powinna zaszyć się w mysiej dziurze. **-30 PP**

Wartość *wroga* jest modyfikowana także przez jego zaciętość i miejsce postaci na liście celów. Podstawowa wartość nie może jednak zostać podwojona ani sprowadzona do zera.

- *Podejrzany:* wróg ma mgliste podejrzenia co do postaci i potrzebuje zebrać dodatkowe informacje. Wartość **zredukowana o 12 PP**
- *Wiedzą, kim jesteś:* wróg zna niektóre sprawki postaci i koniecznie chce z nią porozmawiać. Wartość **zredukowana o 8 PP**
- *Poszukiwany:* mają już pękatą teczkę na postać i pragną ją złapać lub wyeliminować, jeśli nadarzy się okazja. Wartość **bez zmian**
- *Na liście celów:* postać jest na tyle ważna, że znajduje się na liście głównych wrogów. Wartość **zwiększona o 10 PP**
- *Wróg numer jeden:* postać jest celem ogarniętego manią człowieka lub specjalnego zespołu z dostępem do wielu zasobów. Wartość **zwiększona o 20 PP**

Uwaga: wzięcie *wroga* wartego więcej niż 1/5 startowej puli punktów wymaga zezwolenia MG – wyeliminowanie z gry postaci z takim wrogiem jest tylko kwestią czasu. Mistrz Gry może zaś takiego zezwolenia nie udzielić. Naturalną konsekwencją takiej wady u jednej z postaci może być śmierć całej grupy (np. po wybuchu bomby w samochodzie).

Wady wrodzone

Niedostatki organizmu postaci upośledzające jej sprawność intelektualną lub fizyczną. Większość z nich medycyna XXI wieku może zlikwidować, toteż ich posiadanie – zwłaszcza przez postaci dysponujące pieniędzmi – należy dobrze uzasadnić.

Uwaga: wady oznaczone @ są manifestacją niekontrolowanego talentu psionicznego i wymagają zezwolenia MG.

Amnezja

Postać ma dziury w pamięci. Pewne okresy jej życia – czasem duże – są dla niej niedostępne. *Amnezja* zwykle jest konsekwencją urazu fizycznego lub psychicznego. Wywołana urazem psychicznym usuwa zwykle wspomnienie wydarzenia, które spowodowało uraz (i jest warta **-5 PP**). *Amnezja* spowodowana przez uraz fizyczny może mieć dowolny zasięg, z całym życiem włącznie (**-10 PP**). W tym ostatnim przypadku kartę postaci należy rzucić na pożarcie Mistrzowi Gry, który ją zatrzyma (możliwe, że po pewnych zmianach). Gracz musi odtąd prowadzić swoją postać na ślepo, może być kierowany przebłyskami utraconego życia zsyłanymi przez MG.

Amnezja jest jedną z wad, których odgrywanie jest niezbędne. Określenie kar dla niepoprawnych graczy zostawiamy jako ćwiczenie dla sadystycznych MG (aczkolwiek odradzamy walenie cegłówką w celu spowodowania amnezji u gracza).

Antytalent

Postać ma dwie lewe ręce. Testy umiejętności z wybranej grupy (grupy umiejętności – patrz niżej, zaleta *talent*) mają trudność zwiększoną o jeden poziom, czyli o pięć punktów. Można mieć tylko jeden *antytalent*. Wada ta jest warta tyle punktów postaci, ile kosztuje zakup danego talentu i w każdym przypadku wymaga zezwolenia MG. Mistrz Gry powinien zezwalać na wzięcie wyłącznie takich antytalentów, które będą w realny sposób wpływać na postać.

Obecność na karcie postaci niektórych antytalentów (takich jak *antytalent: artysta* czy *antytalent: muzyk*) może oznaczać munchkina w grupie.

Choroba

Postać zaczyna grę poważnie chora. Wartość wady zależy od rodzaju choroby – szpecąca gadzia ospa, uczulenie na zestaw alergenów, impotencja czy silna astma to **-5 PP**. Nosicielstwo HIV (niezagrażające już życiu, jeśli bierze się leki) to **-10 PP**, zespół zgodności genetycznej (odrzucanie wszystkich przeszczepów z wyjątkiem klonowanych z własnej tkanki) czy lekka epilepsja to **-15 PP**. Zespół Troisiemme'a-Chowa to **-60 PP** i perspektywa śmierci w ciągu kilku miesięcy. Więcej informacji – patrz punkt „Medycyna".

Ciężki sen

Postać trudno obudzić. Hałas nie wybija jej ze snu, a kiedy już się obudzi, przez 10-30 minut jest mało przytomna (modyfikator -1 do wszystkich testów). **-5 PP**

Głuchoniema

Postać urodziła się głucha. W jej mózgu nie wykształcił się ośrodek słuchu, więc podłączenie cyberuszu czy procesora audio nie usunie tej wady. Umiejętności *czytanie z ruchu warg* i *język migowy* są dla niej umiejętnościami zwyczajnymi (patrz niżej). **-25 PP.** Jeśli postać jest tylko niema, dostaje wyłącznie *język migowy* jako umiejętność zwyczajną, a wada daje **-10 PP.**

Kiepski wzrok

Postać ma problemy ze wzrokiem. Otrzymuje modyfikator równy -1 za każdy poziom wady przy testach wymagających posługiwania się wzrokiem. Przy krótkowzroczności modyfikator dotyczy widzenia na większe dystanse – w szczególności testów PERCEPCJI i *obserwacji wzrokowej*. Przy dalekowzroczności modyfikator dotyczy sytuacji wymagających dostrzegania bliskich szczegółów – zwłaszcza przy testach umiejętności technicznych albo czytania i pisania. **-1 PP** za każdy poziom wady (maksymalnie pięć poziomów).

Nadwaga

Każda postać, która waży więcej niż [BUDOWA x 8] kilogramów jest otyła. Każdy poziom tej wady oznacza, że postać przekracza optymalną wagę o tyle kilogramów, ile wynosi jej siła. Otrzymuje modyfikator -1 do ZWINNOŚCI za każdy poziom wady. Kilogramy nadwagi liczą się jako stałe obciążenie postaci (obciążenie – patrz część „Mechanika", punkt „Dźwiganie ciężarów"). **-5 PP** za każdy poziom wady (maksymalnie pięć poziomów).

Niedowaga

Postać, która waży mniej niż [BUDOWA x 6] kilogramów ma zdecydowaną niedowagę. Każdy poziom tej wady oznacza modyfikator reakcji – dla wielbicieli zdrowej żywności, fanatyków osobowości telewizyjnych i podobnych dziwaków +1; dla reszty populacji modyfikator wynosi -1. **-1 PP** za każdy poziom (maksymalnie trzy poziomy).

Niefart @

Postać ma wyjątkowego pecha. Raz na jakiś czas – nie częściej niż raz na sesję – przytrafia jej się niemiły wypadek. Jeśli kogoś ma spotkać przykre zdarzenie losowe, zapewne będzie to osoba z *niefartem*.

Uwaga – Mistrz Gry może „wpuścić w kanał" postać najwyżej raz na sesję, a konsekwencje wypadku nie mogą spowodować śmierci postaci. **-15 PP,** wymaga zezwolenia MG.

Niekompetentny
Z jakiegoś powodu postać znacznie gorzej posługuje się określoną umiejętnością łatwą. Dla niej umiejętność ta jest rzadka, zaś podczas tworzenia postaci nie można wydać na nią punktów postaci. **-3 PP**

Niepokojący @
Postać ma w sobie coś, co denerwuje ludzi i zwierzęta. Wszelki kontakt z osobami, które nie znają jej bliżej, odbywa się z modyfikatorem reakcji -2 (patrz rozdział „Mechanika", punkt „Modyfikatory reakcji"). Większość zwierząt reaguje na postać nerwowo (z wyjątkiem kotów, które reagują przychylnie). Postać otrzymuje również modyfikator +1 używany przy wszystkich próbach zastraszenia i innych nieprzyjaznych zachowaniach w kontaktach międzyludzkich. **-3 PP**

Roztargniony
Postać ma kłopoty ze skupieniem się na rzeczach przyziemnych. Gubi klucze, zapomina nazwiska, zamyśla się i traci kontakt ze światem. Jeśli postać jest w trakcie monotonnej, długiej czynności, należy wykonać przeciętny (15) test DETERMINACJI postaci. Porażka oznacza „odjechanie" i zatopienie się w myślach. Nagła reakcja wymaga zdania kolejnego przeciętnego (15) testu DETERMINACJI. Jeżeli zachodzi potrzeba sprawdzenia, czy postać wykonała jakąś codzienną czynność – wychodząc, zamknęła drzwi, sprawdziła pocztę, wyłączyła żelazko – należy to ustalić poprzez przeciętny (15) test PERCEPCJI. **-10 PP**

Szpetny
Postać wygląda dość paskudnie. Przyczyną może być wrodzony defekt urody, ślady po wypadku lub cybernetyka z przeceny. Za każdy poziom tej wady postać otrzymuje modyfikator reakcji -1, stosowany jedynie wtedy, gdy rozmówca zna wygląd bohatera. Połowa tego modyfikatora liczy się jako dodatni modyfikator reakcji przy testach zastraszania. Wady nie można mieć jednocześnie z zaletą *atrakcyjny*. **-2 PP** za poziom (maksymalnie trzy poziomy, z bardzo dobrym wytłumaczeniem – pięć).

Ślepy
Postać urodziła się niewidoma. Nie ma wykształconego ośrodka wzroku w mózgu, nie można podłączyć jej cyberoczu ani procesora obrazu – pozostanie na zawsze ślepa. Postać z tą wadą może kupić zaletę *czuły słuch* za pół ceny. **-50 PP**

Wady psychiczne

Zmiany w psychice postaci mogą różnorako się manifestować i mieć różne przyczyny. Większość wad psychicznych może występować w formie lekkiej, średniej lub ciężkiej. Zwalczenie wpływu wady na działanie postaci wymaga zdania testu DETERMINACJI – łatwego (10) dla lekkiej wady, przeciętnego (15) dla średniej wady i skomplikowanego (20) dla ciężkiej.

Medycyna XXI wieku jest w stanie usunąć wiele wad psychicznych – psychologia, psychiatria i psychofarmakologia mogą zdziałać prawdziwe cuda. Co za tym idzie, wzięcie wyższych poziomów wad przez postać o odpowiednim statusie wymaga dobrego uzasadnienia i zezwolenia Mistrza Gry. Wartość wad została podana dla lekkiej, średniej i ciężkiej wersji.

Ciekawość
Postać ma tendencje do wtykania nosa w nieswoje sprawy. Wartość tej wady zależna jest od nasilenia – lekka ciekawość to jedynie skłonność do niedyskretnych pytań i wścibstwa, ciężka natomiast jest już zdecydowanie patologiczna i może sprowadzić na postać wiele problemów. **-5/-10/-15 PP**

Chciwość
Postać chce mieć więcej pieniędzy. Zapłata zawsze wydaje się zbyt niska, a z oferującym zawsze można się potargować. Wyższe poziomy tej wady sprawiają, że postać staje się otwarta na propozycje dziwnych zajęć za odpowiednie pieniądze. Im wyższy poziom wady, tym więcej rzeczy jest tylko kwestią ceny. **-5/-10/-15 PP**

Cyberfilia
Postać żywi mocne pozytywne uczucia do osób z widoczną cybernetyką. Osoby scybernetyzowane otrzymują modyfikator reakcji +2 za każdy poziom tej wady u postaci (MG może manipulować tym modyfikatorem zależnie od stopnia scyborgizowania). Co więcej, jeśli postać otrzyma propozycję cybernetycznego zmodyfikowania własnego ciała, najpewniej na nią przystanie. **-2/-5/-10 PP**

Fobia
Postać żywi irracjonalny strach przed czymś. Wartość *fobii* zależy od jej nasilenia oraz powszechności występowania przedmiotu lęku. Lekka fobia oznacza, że jej posiadacz stara się unikać wywołującego ją bodźca, a na jego pojawienie się reaguje strachem i obrzydzeniem. Stara się wtedy usunąć albo obiekt fobii, albo siebie z zasięgu jego działania – skupia się na tym cała uwaga postaci. Średnia fobia to już dość poważne stany lękowe – postać reaguje nieadekwatnie, podejmując histeryczne próby ucieczki lub pozbycia się przedmiotu fobii. Ciężka fobia jest, rzecz jasna, najgorsza. Awersja do przedmiotu lęku rośnie

do monstrualnych rozmiarów, zaś perspektywa napotkania go – dekoncentruje i przeraża postać. Konfrontacja powoduje atak paniki lub katatonię.

Rodzajów *fobii* jest mnóstwo – poniżej garść ciekawszych przykładów:

- Akrofobia – lęk wysokości. **-5/-10/-15 PP**
- Agorafobia – lęk przed otwartą przestrzenią, w lekkiej formie dość popularny u mieszkańców megamiast. **-3/-6/-9 PP**
- Aichmofobia – lęk przed ostrymi narzędziami **-7/-14/-21 PP**
- Botanofobia – lęk przed roślinami. **-5/-10/-15 PP**
- Demofobia – lęk przed tłumem. **-7/-14/-21 PP**
- Entomofobia – lęk przed owadami. **-3/-6/-9 PP**
- Klaustrofobia – lęk przed zamkniętą przestrzenią. **-7/-14/-21 PP**
- Skotofobia – lęk przed ciemnością. **-5/-10/-15 PP**

idee fixe

Postać ma dziwaczny pogląd na jakąś kwestię. Wartość wady zależy od wpływu tego poglądu na życie postaci.

- *Bardzo lekka idee fixe,* warta **-1 PP,** to pogląd wyznawany w cichości ducha i manifestujący się z rzadka („Ziemia jest płaska”).
- *Lekka idee fixe,* warta **-5 PP,** to pogląd objawiający się na tyle często, że inni o nim wiedzą („Australia nie istnieje, bo, jak wiadomo, Ziemia jest płaska”).
- *Średnia idee fixe,* warta **-10 PP,** to pogląd, wokół którego obraca się myślenie postaci, mający spory wpływ na jej działania i manifestowany głośno i wyraźnie („KTO STOI za KŁAMLIWYMI twierdzeniami na temat tak zwanej 'Australii', która ma rzekomo znajdować się PO DRUGIEJ STRONIE Ziemi – która rzecz jasna jest płaska?!?!”).
- *Ciężka idee fixe,* warta **-15 PP,** sprawia, że pogląd postaci jest głównym aspektem jej osobowości, czyniąc postać opakowaniem dla idei („PRECZ Z KOLABORANTAMI Z RZĄDU UTRZYMUJĄCYMI STOSUNKI Z TYM WYMYSŁEM OBCYCH, TAK ZWANĄ 'AUSTRALIĄ'! PRZEWIERCIĆ ZIEMIĘ NA WYLOT!”).

Przykłady odchyłów od normy obejmowanych przez tę wadę to wszelkiego rodzaju ksenofobiczne rojenia, fanatyzm religijny czy ideologiczny, teorie spiskowe itp. W świecie ***idee fixe*** posiadanie prywatnego zajoba jest wręcz wskazane.

Zajob ten zakwalifikowany jest do wad głównie w celu zachęcenia graczy do wyposażania w niego postaci, ale także dlatego, że lekarze mogą stwierdzić u postaci np. nerwicę natręctw i odmówić wydania jakiegoś zaświadczenia.

Impulsywność

Postać zazwyczaj reaguje bez namysłu. Snucie planów wydaje jej się stratą czasu. Jest to jedna z wad, które muszą być porządnie odgrywane. Jeżeli gracz zapomina o niej, Mistrz Gry może uciec się do takich środków, jak przyjmowanie wszystkiego, co mówi gracz, za słowa postaci czy deklarację działań. **-5/-10/-15 PP**

Jąkanie

Postać się jąka lub ma inną wadę wymowy. Daje to modyfikator -1 (lub -2 dla osób nastawionych nieprzyjaźnie) do *komunikacji* i *manipulacji* podczas rozmowy. **-8 PP**

Kleptomania

Postać odczuwa przymus popełniania kradzieży. Są one najzupełniej przypadkowe i zazwyczaj nieświadome – postać może podczas rozmowy z szefem zwinąć mu tabliczkę z biurka. Wyższe poziomy wady znakomicie utrudniają postaci życie, zamieniając zakupy w koszmar. **-7/-14/-21 PP**

Kompulsje

Postać ma przymus robienia czegoś, bardzo silny nawyk, od którego odstępstwo powoduje humorzastość i złe samopoczucie (i -1 do wszystkich działań wymagających koncentracji). Codzienny nawyk, na przykład mycie zębów cztery razy dziennie czy ciągłe sprzątanie mieszkania, jest wart **-5 PP.** Nawyk niebezpieczny lub nielegalny – codziennie dać komuś po mordzie – wart jest **-10 PP.** Ostrzejsza forma kompulsji obejmuje wykonywanie określonej czynności w określonej sytuacji – na przykład gdy postać się zdenerwuje, zaczyna liczyć płytki chodniku albo przejeżdzające samochody. Taka *kompulsja* może prowadzić do sytuacji zagrażających zdrowiu albo po prostu drastycznie utrudniać życie – i jest warta **-15 PP.**

Lenistwo

Postać jest nieprawdopodobnie leniwa. W normalnych warunkach nie robi nic poza zaspokajaniem podstawowych potrzeb życiowych i ewentualnie oglądaniem aktywizji lub graniem na komputerze. Utrzymanie pracy jest problemem – co miesiąc należy wykonać test DETERMINACJI. Porażka oznacza objiactwo skutkujące pisemnym ostrzeżeniem (i utratę pracy po trzecim ostrzeżeniu) lub obcięcie połowy dochodu dla wolnego strzelca. **-7/-14/-21 PP**

Łatwowierność

Postać jest naiwna. Stanowi wymarzony cel dla oszustów i wszelkiej maści naciągaczy. Przy każdym kontakcie interpersonalnym druga strona otrzymuje modyfikator do *komunikacji* i *manipulacji* +2 za każdy poziom wady. **-5/-10/-15 PP**

Mitomania
Postać nie jest w stanie powiedzieć prawdy. Przekręca fakty, ubarwia, zmienia zdarzenia – nie dlatego, że chce, ale dlatego, że musi. Praktycznie każda jej wypowiedź zawiera jakieś szczegóły wyssane z palca. Ta wada nie implikuje, że postać kłamie skutecznie, jedynie, że często. **-5/-10/-15 PP**

Nieśmiałość
Postać jest introwertykiem bez drygu do rozmów z ludźmi. Umiejętność *manipulacja* jest dla niej umiejętnością rzadką i przy tworzeniu postaci nie można przeznaczyć na nią punktów. **-10 PP**

Niewyparzona gęba
Postać mówi to, co myśli, i nie obchodzi jej, jak zareagują inni. Obce jej są takt i społeczne konwenanse – jeśli ma swoje zdanie na jakiś temat, po prostu je wygłasza. Otrzymuje modyfikator reakcji -2 oraz modyfikator do *manipulacji* równy -2 za każdy poziom wady. **-5/-10/-15 PP**

Obsesja
Postać jest owładnięta przemożną żądzą wykonania konkretnego zadania. Bagatelizuje działania, które nie zbliżają jej do realizacji celu. Wartość tej wady zależy od długoterminowości celu i prawdopodobieństwa sukcesu, wynosi **od -1 do -10 PP.**

Paraliż bitewny
Specyficzna forma fobii – postać nie jest w stanie psychicznie podołać walce. Mówiąc wprost, jest tchórzem. Przeraża ją nawet myśl o tym, że mogłaby znaleźć się na polu najmniejszej choćby potyczki. Łagodna, warta **-10 PP** wersja *paraliżu bitewnego* oznacza, że postać podczas walki stara się schować za wszelką cenę. Uczestniczenie w walce wymaga zdania przeciętnego (15) testu DETERMINACJI. Ostra, warta **-20 PP** wersja jest znacznie gorsza. Postać w ogniu walki sztywnieje, staje nieruchomo i stara się nie oddychać w nadziei, że przelatujące wokół kule będą ją ignorować. Odzyskanie kontroli nad sobą w stopniu wystarczającym do rzucenia się za najbliższą osłonę wymaga zdania skomplikowanego (20) testu DETERMINACJI. Postać z paraliżem bitewnym nie może mieć rozwiniętego *instynktu walki* (*instynkt walki* – patrz niżej, „Umiejętności”).

Paranoja
Postać jest stuprocentowo pewna, że otaczają ją złowrogie spiski i knowania, a ludzie wokół niej są częścią tych spisków. Świat paranoika pełen jest agentów dybiących na jego (i nie tylko jego) życie i zdrowie. Postać nie ufa nikomu, zachowuje ciągłą czujność, wiecznie wypatruje wrogich agentów i zawsze jest przygotowana do obrony przed nimi. Wartość wady zależy od rozmiaru spisku. Lekko paranoiczna postać sądzi, że spisek jest dziełem dużej, ale nie wszechobecnej organizacji. Ciężka paranoja czyni agentów nawet z najbliższych znajomych. Wyższe poziomy *paranoi* wymagają zezwolenia Mistrza Gry. **-7/-14/-21 PP**

Pełen biseksualizm
Atrakcyjność obydwu płci (i wynikający z niej modyfikator reakcji) działa na postać tak samo mocno. **-3 PP**

Piromania
Postać lubi ogień. Lubi go rozpalać, bawić się nim, patrzeć na płomień. Lubi go tak bardzo, że jeśli nie ma nic do roboty, musi zająć się czymś związanym z patrzeniem w ogień. Może to być zabawa zapalniczką, gotowanie, podpalanie śmietników, a w przypadku ciężkiej piromanii – także większych obiektów. **-5/-10/-15 PP**

Pragnienie śmierci
Postać nie dba o własne życie. Nie boi się nikogo ani niczego, perspektywa śmierci „nie rusza jej”. Nie oznacza to chęci popełnienia samobójstwa – jedynie brak instynktu samozachowawczego. Postać nie dba też o to, czy ginąc, zabierze kogoś ze sobą czy nie. Co za tym idzie, inni unikają jej jak zarazy i uważają za świra. Wycofanie się z grożącej śmiercią sytuacji jest trudne – wymaga zdania testu INTELEKTU o trudności zależnej od poziomu wady. Porażka oznacza, że postać się nie wycofa. Przekonanie jej do tego wymaga testu *komunikacji* lub *manipulacji* o trudności zależnej od poziomu wady. Do tego postać otrzymuje modyfikator reakcji -2 za każdy poziom wady, stosowany wobec ludzi, którzy wiedzą o tym defekcie. **-7/-14/-21 PP**

Prawdomówność
Postać ma przymus mówienia prawdy. Otrzymuje modyfikator do *manipulacji: blefowania* równy -2 za każdy poziom wady. Jednocześnie jednak dostaje modyfikator reakcji +2 w kontaktach z osobami, które wiedzą o jej prawdomówności. **-5/-10/-15 PP**

Psychopata
Postać nie ma żadnych oporów przed krzywdzeniem innych. Daje się to zauważyć – przejście jakiegokolwiek testu psychologicznego przy wyrabianiu uprawnień wymaga zdania testu umiejętności *manipulacja*. Przy zdawaniu egzaminu na prawo jazdy czy zdobywaniu licencji nauczyciela test *manipulacji* jest przeciętny (15), zaś przy pozwoleniu na broń – trudny (25). Oblanie testu oznacza wpis do Osobistej Kartoteki Ogólnej i uniemożliwia otrzymanie uprawnień do momentu usunięcia wady. Prócz tego osoby z zaletą *empatia* mogą – po pomyślnym przeciętnym (15) teście PERCEPCJI – dostrzec, że z postacią jest „coś nie tak”. Kłopoty z wczuciem się w innych sprawiają, że dla psychopaty umiejętność *komunikacja* jest umiejętnością rzadką. Do tego postać dostaje

modyfikator reakcji -2 w stosunku do każdego, kto jest świadom tego defektu. Z drugiej strony *instynkt walki* jest dla niej umiejętnością zwykłą. **-10 PP,** wymaga zezwolenia Mistrza Gry.

Skąpiec

Postać bardzo nie lubi wydawać pieniędzy. Nieważne na co – z pewnością znajdzie się dla nich lepszy cel, a jeśli nie – poczekają na ciężkie czasy. Postać szuka wyprzedaży, zawsze poluje na „okazje" i ma opory przed wydawaniem dużych sum (przekraczających 1/10 miesięcznych kosztów życia). Wyższe poziomy wady mogą oznaczać oszczędzanie także na normalnych kosztach utrzymania – na ubraniach, butach, prądzie, a nawet żywności i mydle. **-3/-6/-9 PP**

Szał bojowy @

W walce postać traci panowanie nad sobą. Objawia się to zwykle szarżą na wroga ze strzelaniem lub wymachiwaniem bronią białą; szaleńczy wrzask jest opcjonalny. Zachowanie samokontroli wymaga zdania przeciętnego (15) testu DETERMINACJI na początku walki. Jeśli postać zostanie ranna podczas walki, musi testować ponownie i ten test jest trudny (25). Szał bojowy mija po skomplikowanym (20) teście DETERMINACJI lub uśmierceniu wszystkich wrogów. Osoba w tym przeszkadzająca zostaje uznana za wroga – postać może jednak powstrzymać się przed jej zaatakowaniem, jeśli zda test DETERMINACJI. Jego trudność jest łatwa (10), jeśli przeszkadzający jest osobą przyjazną, bardzo łatwa (5), jeśli jest z postacią uczuciowo związany. W szale bojowym postać dostaje modyfikator +2 do siły i umiejętności *walka wręcz* oraz modyfikator +5 do instynktu walki i odporności na ból. Wszystkie inne umiejętności dostają modyfikator -3. **-10 PP**

Upośledzenie emocjonalne

Postać ma zaburzony proces odczuwania emocji. Może to wynikać z uszkodzenia mózgu lub z marnego działania protezy emocjonalnej cyborga. Postać nie planuje długofalowo, ma problemy z przewidywaniem konsekwencji swoich działań. Upośledzone przeżywanie emocji powoduje, że za każdy poziom wady postać dostaje następujące modyfikatory:

- -1 do testów *inicjatywy* i *komunikacji*,
- -2 do testów obejmujących długofalowe planowanie (niektóre testy INTELEKTU i umiejętności kontrolowanych przez INTELEKT i PERCEPCJĘ),
- +2 do *odporności na ból* i *instynktu walki*,
- +3 do DETERMINACJI.

Wada ta jest warta **-5/-10/-15 PP** i wymaga zezwolenia Mistrza Gry. Zwykle jest efektem pełnej cyborgizacji przeprowadzonej przez ulicznego konowała.

Uprzedzenia

Postać nie przepada za przedstawicielami określonej, dużej grupy – zwykle etnicznej. W praktyce przekłada się to na modyfikator *komunikacji*, *manipulacji* i *reakcji* wynoszący -1 za każdy poziom wady. Modyfikatory te działają w obie strony – dotyczą zarówno postaci, jak i przedstawicieli nielubianej grupy. **-1 PP** za poziom (maksymalnie pięć poziomów, czyli ekstremalne uprzedzenie).

Uzależnienie

Postać jest psychicznie uzależniona od czegoś – mogą to być „dopalacze", uliczne specjały, może to być VR, używanie cybernetyki lub cokolwiek innego. W sytuacji stresowej postać musi skorzystać z ulubionego środka czy urządzenia. Wartość wady zależy od potencjalnych konsekwencji korzystania oraz od legalności środka. Uzależnienie od substancji legalnych (nikotyna, alkohol) zmniejsza wartość wady o połowę, tak samo jak uzależnienie od relatywnie nieszkodliwych substancji czy środków (cybernetyczne dopalenie refleksu, Flash Gordon). Jeśli postać jest uzależniona od środka, który jest jednocześnie nieszkodliwy i legalny (kawa, „Warp 7") – cena jest zredukowana do 1/3. Podstawowe wartości to **-6/-12/-18 PP.**

Zalety

Pozytywne cechy szczególne postaci. Posiadanie zalety daje postaci jakiś rodzaj przewagi nad resztą świata.

Zalety społeczne

Są to cechy zdobywane w wyniku interakcji ze społeczeństwem. Można je uzyskać w trakcie gry (choć nie jest to łatwe), nie trzeba wtedy płacić za nie punktami postaci.

Agent

Postać pracuje dla jednej z agencji bezpieczeństwa publicznego lub współpracuje z nią. W Polsce możliwe agencje to: Policja Wojewódzka, Policja Państwowa, Urząd Ochrony Państwa, Biuro Ochrony Rządu, Wojskowe Służby Informacyjne i kilka innych. Istnieją trzy stopnie tej zalety:

- *Współpracownik agencji:* postać cieszy się pewnym zaufaniem władz agencji. Nie pracuje na etacie, jest finansowana z funduszu nagród lub operacyjnego. Uzyskała certyfikaty bezpieczeństwa osobowego zezwalające na dostęp do informacji objętych klauzulami tajności lub zgromadzonych przez służby danych osobowych. Postać ma ograniczony dostęp do

archiwum agencji, co pozwala jej uzyskać dane o dostępności R (dostępność danych – patrz dział „Mechanika", punkt „Klasyfikacja danych"). Może prosić o wykonanie konkretnych usług, takich jak zbadanie próbek w laboratorium czy wsparcie etatowych pracowników agencji. W uzasadnionych przypadkach może nawet uzyskać czasowo *alternatywną tożsamość* lub sprzęt o dostępności S (dostępność sprzętu – patrz dział „Mechanika", punkt „Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności"). W zamian agencja oczekuje przekazywania informacji, wypełniania potencjalnie niebezpiecznych misji i uczestnictwa w niektórych oficjalnych misjach agencji. Jeśli postać wpadnie w kłopoty, agencja może pospieszyć jej z pomocą, jeśli nie narazi to na szwank jej operacji czy zasobów. W przeciwnym przypadku odetnie się i zostawi postać na lodzie. Jeżeli zaś postać narobi wyjątkowego bałaganu, agencja może ją usunąć – przez wrobienie w przestępstwo, „zawał", „wypadek samochodowy" czy „samobójstwo". Współpracownik agencji jest niezbyt wartościowym zasobem i może spodziewać się, że przekazywane mu informacje będą niekompletne, zmodyfikowane lub wręcz fałszywe. Ten poziom zalety wiąże się z przyjęciem wady *zwykły obowiązek*. Łączny koszt to **5 PP.**

- *Pracownik rządowy:* postać jest etatowym pracownikiem agencji rządowej. Wymagania: brak poważniejszych wad psychicznych i fizycznych oraz niekaralność. Praca w takim miejscu oznacza przywileje i uprawnienia: przede wszystkim *dochody* 2, poziom ubezpieczenia medycznego 2 (ubezpieczenie – patrz dział „Sprzęt i wyposażenie", punkt „Ubezpieczenia") i 50 proc. zniżki na wykupienie wyższego poziomu. Do tego służbowa broń, dostęp do archiwów agencji i systemu ewidencji ludności (dane o dostępności XR). W miarę potrzeby agencja pozwala postaci korzystać ze swoich zasobów oraz ze sprzętu o dostępności R. W zamian za to postać pracuje dla agencji, realizując ustawowe zadania i regularnie ryzykując zdrowiem. Znajduje się także pod uważnym okiem wydziału wewnętrznego, pilnującego, czy nie dorabia sobie na boku, kumając się z podejrzanymi indywiduami. Jeśli postać znajdzie się w kłopotach, może liczyć na pełne wsparcie macierzystej agencji. Ten poziom *agenta* ma wliczone w koszta wady *ciężki obowiązek* i *wróg: wydział wewnętrzny* oraz zaletę *dochody* 2. Łączny koszt to **10 PP.**
- *Agent rządowy:* postać jest wyższym stopniem pracownikiem agencji rządowej, jednym ze sprawdzonych i zaufanych. Do tego stopnia zalety postać musi mieć umiejętność *koneksje* na poziomie 5 lub wyższym oraz spełniać wymagania obowiązujące pracownika rządowego. Ma dostęp do większości archiwów i baz danych agencji (dane o dostępności XXR), może też wypożyczyć dowolny sprzęt rządowy (do dostępności XXR). W grę wchodzi nawet możliwość uzyskania dyspensy na urządzenia nielegalne. Agenci rządowi są najcenniejszymi zasobami służb bezpieczeństwa publicznego. Realizują skomplikowane, delikatne misje, regularnie ryzykując głową. Agencja macierzysta nie będzie szczędzić sił, aby wyciągnąć agenta z kłopotów. W ten poziom *agenta* wliczone są: *ryzykowny obowiązek*, *wróg: wydział wewnętrzny* i *dochody* 3. Łączny koszt to **15 PP.**
- *Wyższego poziomu agenta* **nie ma.** Nie wiąże się z nim całkowite utajnienie prawdziwej tożsamości postaci, praca dla ściśle tajnej agencji i realizacja ściśle tajnych misji. Nie umożliwia także dostępu do danych o najwyższych klauzulach tajności (dostępność XXXR, a często nawet Z i XZ) i nie uprawnia do posługiwania się zakazanym sprzętem. Ten nieistniejący poziom zalety nie kosztuje **20 PP** i nie ciągnie za sobą *wyjątkowo ryzykownego obowiązku* oraz rozmaitych *wrogów*.

Alternatywna tożsamość

Postać dysponuje całkowicie funkcjonalnym drugim wcieleniem – bazy systemu ewidencji ludności zawierają dwie pełne i wiarygodne Osobiste Kartoteki Ogólne, obie przywiązane do danych biometrycznych postaci. Ma też dwa ibeki, dwa zapisy w rejestrach ludności, słowem – dwa komplety dokumentów. Jest uważana przez PESEL za agenta rządowego – w innym przypadku dwie osoby z takim samym DNA, odciskami palców itd. zostałyby rozpoznane podczas automatycznej kontroli spójności bazy.

Postać może mieć kilka alternatywnych tożsamości, każdą z kompletem danych. Jedna z tożsamości musi być wyznaczona jako „jawna" – ta, na którą wskazywać będą poszukiwania w bazach PESEL, transakcje bankowe itp. Jak nietrudno się domyślić, w przypadku zwykłego człowieka posiadanie alternatywnej tożsamości jest wysoce nielegalne. Agenci rządowi, korzystający z alternatywnych tożsamości legalnie, otrzymują do nich dostęp w miarę potrzeb i nie muszą płacić za tę zaletę. **15 PP**

Dochody

Postać ma stałe, legalne źródło przychodu. Otrzymywanie dochodów zwykle wiąże się z jakimś obowiązkiem – takim jak poświęcanie ośmiu godzin dziennie na pracę. W uzasadnionych przypadkach i za zgodą Mistrza Gry obowiązek można zastąpić inną wadą – taką jak np. *wróg*, którego postać szantażuje.

Brak *obowiązku* dołączonego do *dochodów* oznacza, że postać utrzymuje się z niezależnych źródeł – otrzymuje odsetki od kapitału, wynajmuje komuś mieszkanie albo dostaje kieszonkowe.

Zaleta *dochody* jest jedną z dwóch zalet określających zamożność postaci. Drugą z nich jest *status* (patrz niżej). Należy wykupić obydwie te zalety, zwracając uwagę na konsekwencje posiadania *statusu* przewyższającego *dochody*. Bez zgody MG nie można wykupić poziomu *dochodów* o podstawowej cenie przekraczającej 1/5 startowej puli punktów postaci.

- *Dochody* 0: postać jest utrzymywana przez państwo. Jej dochód zamyka się w wypłacanym co miesiąc zasiłku lub stypendium (plus nieodpłatne świadczenia takie jak wyżywienie czy zakwaterowanie). Comiesięczne wpływy – 300 zł. Nierozerwalnie związane z *lekkim obowiązkiem*. Łączny koszt to **0 PP.**
- *Dochody* 1: postać jest na własnym utrzymaniu. Wykonuje niskopłatny, niewymagający dużych kwalifikacji zawód – jest budowlańcem, pracownikiem hipermarketu, telemarketerem. Comiesięczne wpływy – 1200 zł. Warte 10 punktów postaci, zwykle łączone ze *zwykłym obowiązkiem* – kosztują wtedy **5 PP.**
- *Dochody* 2: postać ma znaczące przychody wystarczające na dość wygodne życie. Wykonuje zawód ryzykowny lub wymagający kwalifikacji – może być nauczycielem, policjantem, programistą. Najwyższe dochody dostępne postaci za 100 PP. Comiesięczne wpływy – 2000 zł. Warte 20 punktów postaci, zwykle połączone z *ciężkim obowiązkiem*. Łączny koszt – **10 PP.**

- *Dochody* 3: postać jest „ustawiona". Jej dochód wystarcza na życie w komforcie dla niej i ewentualnej rodziny. Zawód, który wykonuje, wymaga wysokich kwalifikacji – lekarz, wysokiej klasy wykładowca, menadżer średniego szczebla, dobry specjalista techniczny. Najwyższe dochody dostępne postaci za 150 PP. Comiesięczne wpływy – 3500 zł. Warte 25 punktów postaci, zwykle łączone z *ryzykownym obowiązkiem* (postać jest praktycznie non stop w pracy) – łączna cena to **10 PP.**

W świecie ***idee fixe*** występują *dochody* wyższe niż 3. Są one domeną osób bogatych – od polityków, medialnych sław czy menadżerów wysokiego szczebla zaczynajac, a na gerontokratach, właścicielach korporacji czy szejkach Kalifatu kończąc.

Dodatkowa tożsamość

Postać ma dostęp do drugiego konta w systemie ewidencji ludności. Konto to jest jednak wynikiem błędu administracyjnego – należy do niedawno zmarłej osoby lub nieistniejącego cudzoziemca z polskim obywatelstwem. Co za tym idzie, zawarte w Osobistej Kartotece Ogólnej dane biometryczne nie pokrywają się z danymi postaci. Korzystanie z dodatkowej tożsamości wymaga zatem posługiwania się fałszywą biometryką – czyli „okiem w pudełku" i papilarkami (patrz dział „Sprzęt i wyposażenie", punkt „Zabezpieczenia i ich omijanie") – oraz posiadania kilku egzemplarzy ibeka. Wykupienie tej zalety daje postaci jeden komplet papilarek, oko w pudełku i trzy zapasowe ibeki. Niestety, oszukanie testów DNA jest niewykonalne. **5 PP**

Kontakty

Postać ma znajomości poza kręgami, w których obraca się na co dzień. *Kontakt* to bliski znajomy postaci, który może pomóc w załatwieniu czegoś, umówić ją z potencjalnym pracodawcą, zaoferować pomoc fizyczną, informacje itp. Jeśli zachodzi potrzeba przetestowania jakichś przydatnych umiejętności *kontaktu*, uznajemy, że dana umiejętność równa jest *skuteczności kontaktu*. Skuteczność z kolei równa jest podstawowej cenie *kontaktu* +10. Kupując *kontakt,* należy określić jego rodzaj, czyli środowisko, w którym się on obraca. Nie jest za to konieczne określenie umiejętności, którą dysponuje kontakt – to można ustalić w czasie gry. Przykładowe środowiska *kontaktów*:

- **Korporacja** – znajomy człowiek zatrudniony w bardzo dużej firmie. Może być doskonałym źródłem informacji na temat firmy albo wyświadczyć jakąś przysługę (od identyfikatora, przez zaproszenie na cocktail party, aż po etat w firmie). Podstawowa cena *kontaktu* zależy od jego pozycji na drabinie służbowej: **2 PP** za personel techniczny w rodzaju „informatyka" od wymiany tonerów, **5 PP** za pomniejszego admina, marketingowca czy sekretarkę, **10 PP** za menadżera średniego szczebla, głównego administratora sieci lub głównego księgowego, **15 PP** za dyrektora działu.
- **Rząd** – od drobnych urzędników administracji państwowej, przez pracowników rządowych agencji bezpieczeństwa publicznego, po senatorów, ministrów i inne szychy. Mogą pomóc postaci dostać się do budynków rządowych, przyspieszyć (lub opóźnić) obieg papierów w biurokracji, załatwić licencję czy umożliwić dostęp do informacji. Cena zależy od możliwości *kontaktu*: **2 PP** za drobnych urzędników z okienek lub personel w rodzaju sprzątaczek, **5 PP** za urzędników o wyższych kompetencjach (podpisujących licencje i pozwolenia), posłów na Sejm czy policjantów, **10 PP** za dyrektorów departamentów, agentów UOP, senatorów, **15 PP** za wiceministrów lub wysokich oficerów służb. Znajomości w lokalnych władzach (samorządzie terytorialnym) są tańsze o połowę.
- **Uczelnia** – kontakt jest związany ze szkolnictwem wyższym jako student lub pracownik. Taka osoba może zapewnić postaci wejście na teren uczelni, dostęp do wyposażenia pracowni, danych osobowych lub naukowych czy też skontaktować ze specjalistą. Cena takiego *kontaktu* to: **2 PP** za kogoś z personelu pomocniczego albo „wiecznego studenta", **5 PP** za doktoranta, sekretarkę dziekanatu, pracownika biblioteki, **10 PP** za profesora lub szefa katedry, **15 PP** za kogoś z najwyższych władz uczelni, zapewne z niebagatelnym dorobkiem naukowym. Cena *kontaktów* w prywatnych uczelniach pozbawionych eksterytorialności i często słabiej wyposażonych jest niższa o połowę.
- **Policja** – kontakt pracuje w instytucji zajmującej się utrzymaniem prawa i porządku, zazwyczaj (lecz nie tylko) w policji. Może udzielić informacji na temat planowanych i prowadzonych działań służb, umożliwić dostęp do archiwalnych danych, „zniknąć" dowody. Cena, jak zwykle, zależy od możliwości: **2 PP** wart jest szeregowy „krawężnik", **5 PP** – detektyw, technik kryminalistyki lub archiwista, **10 PP** – szef wydziału lub komendy, **15 PP** – wysoki oficer Policji. Cena *kontaktu* w straży miejskiej lub firmie ochroniarskiej jest niższa o połowę.
- **Ulica** – kontakt jest otrzaskany z życiem ulicy. To jeden z drobnych (lub nie-tak-drobnych) przestępców, wyrzutek, drobny handlarz, bramkarz w nocnym klubie. Może dostarczać informacje o planowanych „numerach" i nielegalnych przedsięwzięciach, pomóc przy drobnym przewale, kupić lub sprzedać coś, co „spadło z ciężarówki", skontaktować ze specami od praktycznie dowolnej pozalegalnej działalności. Cena takiego *kontaktu* to: **2 PP** za silnorękiego „z dzielnicy", handlarzynę lub przekazującego sprzęt i wiadomości kuriera, **5 PP** za pomniejszego fiksera, herszta niewielkiego gangu, speca od konkretnego rodzaju przewałki, **10 PP** za lokalnego szefa, doświadczonego specjalistę, porządnego fiksera, **15 PP** za gangstera trzęsącego miastem, fiksera z powiązaniami w całym kraju lub jednego z najlepszych specjalistów podziemia.

Na cenę *kontaktu* ma wpływ także jego nastawienie do postaci.

- *Bardzo przyjazne:* bardzo dobry znajomy lub przyjaciel. Człowiek, który nadstawi za postać karku i dołoży wszelkich starań, aby jej pomóc. Sam również może potrzebować pomocy – jeśli tak, będzie oczekiwał podobnego stopnia zaangażowania od postaci. *Skuteczność* +3, cena razy półtora.
- *Życzliwe:* bliski znajomy. Za usługi oczekuje rekompensaty (zwykle symbolicznej – pół litra, wyjście „na piwko" lub inny rodzaj wspólnego spędzania czasu) lub pomocy przy załatwianiu jakiejś sprawy. *Skuteczność* i cena bez zmian.

- *Neutralne:* po prostu znajomek. Za swoje usługi oczekuje namacalnej rekompensaty pieniężnej lub rzeczowej, bez tego wysilać się nie będzie. Nie należy też od niego oczekiwać, że podejmie jakiekolwiek ryzyko. *Skuteczność* -3, połowa ceny.
- *Nieprzyjazne:* ten kontakt został zmuszony do współpracy groźbą lub szantażem. Aby skorzystać z jego możliwości, postać bedzie musiała przypomnieć mu o „haku" lub po prostu go zastraszyć. *Skuteczność* -3, jedna czwarta ceny – ale różnicę od podstawowej ceny *kontaktu* postać musi wziąć w postaci wady *wróg*.

Status

Miejsce postaci w strukturze społecznej. *Status* określa stan posiadania i wydatki postaci – opisuje, na przedstawiciela której z klas społecznych postać wygląda.

Zaleta *status* jest jedną z dwóch zalet określających zamożność postaci. Drugą z nich są *dochody* (opisujące wysokość zarobków postaci, patrz wyżej). Należy wykupić obydwie te zalety, zwracając uwagę na konsekwencje posiadania *statusu* przewyższającego *dochody*. Bez zezwolenia Mistrza Gry nie można wykupić *statusu* za więcej niż 1/10 startowej puli punktów postaci.

- *Status* -1: człowiek oficjalnie nieistniejący. Postać zmuszona jest zarabiać na życie nielegalnie i radzić sobie, jak tylko może. Status -1 wynika z wad *404* lub *martwy* (nie można go wykupić bez którejś z tych wad). Startowe zasoby postaci to 1000 zł w nielegalnych środkach płatniczych lub sprzęcie, brak stałych kosztów życia.
- *Status* 0: zjadacz wafli, jeden z rzeszy bezrobotnych utrzymywanych przez System. Postać nie ma pracy, mieszka w opłacanym przez państwo mieszkanku w mrówkowcu, ogląda opłacaną przez państwo aktywizję i żywi się dystrybuowanymi przez państwo waflami sojowymi. Startowe zasoby postaci to 2500 zł, stałe koszty życia – 200 zł (żywność i mieszkanie za darmo). **0 PP**
- *Status* 1: prol z trudem utrzymujący się z prostej pracy. Postać żyje skromnie, oszczędzając, na czym się da. Mieszka we własnym (albo samodzielnie wynajmowanym) mieszkaniu, żywi się tanio, ale nie waflami, wydaje pieniądze na niezbyt skomplikowane rozrywki. Startowe zasoby postaci to 7500 zł, stałe koszty życia – 1000 zł (w tym około 300 zł na żywność i higienę, 500 zł na mieszkanie, 200 zł na rozrywki, bilety itp.). **5 PP**
- *Status* 2: zanikająca klasa średnia. Postać należy do ludzi niezależnych finansowo, najczęściej wykonujących zawód wymagający kwalifikacji. Jej mieszkanie jest dość przestronne, stać ją na wyjście od czasu do czasu do restauracji, porusza się własnym miejskim samochodzikiem, czasami taksówką. Startowe zasoby postaci – 10 000 zł. Stałe koszty życia – 1600 zł (w tym około 500 zł na żywność i higienę, około 800 zł na mieszkanie, energię itp., 300 zł na telefon, taksówki lub paliwo, rozrywki). **10 PP**
- *Status* 3: dobrze sytuowany. Postać żyje komfortowo, w wygodnym, skomputeryzowanym mieszkaniu w dobrej dzielnicy, jeździ własnym porządnym samochodem, najczęściej zawdzięcza taki poziom życia swoim wysokim kwalifikacjom. Postać o takim *statusie* nie powinna już mieć poważnych wad psychicznych i fizycznych – stać ją na ich usunięcie. Startowe zasoby – 40 000 zł. Stałe koszty życia – 2500 zł (w tym ok. 700 zł na żywność i higienę, około 1300 zł na mieszkanie, energię itp. oraz około 500 zł na rozrywki, utrzymanie samochodu itp.). **15 PP**

Jeżeli *status* przewyższa *dochody*, oznacza to, że postać utrzymuje się z nielegalnych (albo przynajmniej nieopodatkowanych) przychodów i niebawem stanie się obiektem zainteresowania policji. Uniknięcie konsekwencji oszustwa skarbowego (wysokiej grzywny z możliwością zamiany na więzienie) wymaga *utajnienia statusu*. W praktyce oznacza to, że dla Systemu postać utrzymuje *status* 0 lub 1, a dobra doczesne ma zarejestrowane na żonę lub innego figuranta. *Utajnienie statusu* kosztuje **5 PP** dla *statusu* 1 i 2 oraz **10 PP** dla *statusu* 3.

Zalety wrodzone

Najczęściej są to cechy, z którymi postać się urodziła. Część z nich można nabyć w czasie gry – przez trening lub opłacenie operacji i modyfikacji biotechnologicznych.

Uwaga: zalety oznaczone @ są niekontrolowanymi manifestacjami talentu psionicznego i mogą zostać zawetowane przez Mistrza Gry.

Aseks

W wyniku ingerencji chirurgicznych oraz modyfikacji chemii mózgu postać jest neutralna płciowo. Nie odczuwa pociągu fizycznego do nikogo ani przynależności do żadnej płci, nie posiada cech płciowych. W Polsce bycie aseksem traktowane jest jak choroba. *Atrakcyjność* ma mniejszy wpływ na aseksów – w czasie kontaktów z nimi należy liczyć tylko połowę modyfikatora. Często łączy się z *androgynicznym wyglądem* (patrz niżej). Cena tej zalety to **2 punkty postaci.**

Atrakcyjna

Postać jest postrzegana jako ładna. Wynikać to może z wrodzonej urody lub dobrego oka biorzeźbiarza. Każdy poziom tej zalety daje postaci modyfikator reakcji +1. Modyfikator ten jest użyteczny tylko wtedy, kiedy rozmówca zna wygląd postaci (modyfikator reakcji – patrz dział „Mechanika", punkt „Dyskusje i dygresje"). *Atrakcyjność* jest zaletą oczekiwaną u osób o wyższym statusie społecznym. Cena to **3 PP** za poziom. Maksymalna liczba poziomów tej zalety to trzy.

Androgyniczna

Postać ma specyficzny typ urody pozwalający jej uchodzić zarówno za mężczyznę, jak i kobietę. **3 PP**

Brak alergii
Postać nie jest absolutnie na nic uczulona (w odróżnieniu od 60 proc. populacji). **2 PP**

Charyzma @
Postać ma niezwykły wpływ na ludzi – czy to z powodu silnej osobowości, czy dzięki wrodzonemu darowi wymowy. Osoby rozmawiające z postacią nieprędko ją zapomną. *Charyzma* to talent (patrz niżej) do umiejętności *komunikacja* i *manipulacja* – zwiększa je o 2. **10 PP**

Czuły słuch
Postać jest obdarzona niezwykle wyczulonym słuchem. Poziom tej zalety dodaje się jako modyfikator do testów spostrzegawczości słuchowej. Cena to **2 PP** za poziom, maksymalnie można kupić pięć poziomów.

Dwujęzyczna
Dzięki wychowaniu w dwujęzycznej rodzinie postać ma dwa języki ojczyste. Cena tej zalety to **5 PP,** jeśli drugi język jest umiejętnością rzadką, **10 PP,** jeśli jest umiejętnością bardzo rzadką (umiejętności rzadkie i bardzo rzadkie – patrz niżej, punkt „Umiejętności – wprowadzenie"; lista języków – punkt „Języki obce").

Empatia @
Postać umie wyczuwać emocje innych ludzi, nawet zupełnie obcych. Udany przeciętny (15) test PERCEPCJI pozwoli jej określić nastawienie spotkanego przed chwilą człowieka, zorientowanie się, jaki jest jego nastrój, zidentyfikowanie poważniejszych wad psychicznych itp. Prócz tego postać dostaje modyfikator do *komunikacji* i *manipulacji* w wysokości 1/4 DETERMINACJI. **15 PP**

Intuicja @
Postać ma nadzwyczaj silne i często trafne przeczucia. Postawiona przed wyborem może zdać się na instynkt. Gracz mówi wtedy Mistrzowi Gry, między jakimi możliwościami próbuje wybrać, MG zaś wykonuje skomplikowany (20) test DETERMINACJI postaci. Udany test oznacza, że postać wie, które wyjście jest dobre, zaś udany o więcej niż 5 – które jest najlepsze. Nieudany test oznacza brak podpowiedzi od instynktu, a nieudany o więcej niż 5 punktów – błędną podpowiedź. **20 PP**

Uwaga dla Mistrzów Gry: zasady powyższe można zmodyfikować, dodając ujemny modyfikator za częste używanie *intuicji* lub próbę wybrania jednej z wielu możliwości. *Intuicja* jest potężnym narzędziem w rękach graczy – należy dobrze się zastanowić przed jej dopuszczeniem.

Koci wzrok @
Zdolność do widzenia w słabym oświetleniu. Postać dobrze sobie radzi nawet w bardzo mizernym świetle. Wszystkie modyfikatory płynące z niedostatku światła zostają zmniejszone o 4. Wyczulone oczy postaci nader marnie reagują jednak na nadmiar światła, zatem modyfikator za ostre światło jest podwajany. Postać zapewne często chodzi w okularach przeciwsłonecznych. **5 PP**

Oburęczność
Ręce postaci są jednakowo sprawne. Postać nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów za robienie czegoś „drugą" ręką (ale nie oznacza to bezproblemowego strzelania z dwóch pistoletów naraz). **4 PP**

Orientacja przestrzenna @
Postać się nie gubi. Nie da się jej skołować, klucząc. Pozostawiona w środku nieznanego terenu potrafi wrócić tą samą drogą (wymaga to zdania bardzo łatwego (5) testu PERCEPCJI – przeciętnego (15), jeśli była prowadzona z zawiązanymi oczyma). *Orientacja przestrzenna* jest talentem do wszystkich umiejętności *znajomość terenu* i do *nawigacji* – zwiększa je o 2. **10 PP**

Ostry wzrok
Postać ma bardzo dobry wzrok pozwalający jej wyraźnie widzieć na duże i małe dystanse. Do testów spostrzegawczości wzrokowej (oraz *celności* broni) dodaje się modyfikator równy liczbie poziomów *ostrego wzroku*. Zamontowanie sobie cyberoczu odbiera tę zaletę. **3 PP** za poziom, kupić można do trzech poziomów.

Poczucie czasu
Postać jest doskonale świadoma upływu czasu. Zawsze jest w stanie podać dokładną godzinę i precyzyjnie ustalić, jak długo coś robi. Jeżeli ktoś umyślnie próbuje rozregulować jej zegar (popularna taktyka przesłuchań), zdanie łatwego (10) testu PERCEPCJI pozwala utrzymać rachubę czasu. **2 PP**

Stalowe nerwy @
Nic nie jest w stanie wyprowadzić postaci z równowagi. Zachowa spokój nawet w krytycznych i dziwacznych sytuacjach. Do innych ludzi czy niezwykłych wydarzeń podchodzi spokojnie i z rozwagą, bez zbytecznych emocji. Zaleta ta nie oznacza, że postać nie ma uczuć – ona je po prostu doskonale kontroluje. Postać może powtórzyć każdy nieudany test DETERMINACJI związany z panowaniem nad emocjami, dostając przy nim modyfikator +5 do DETERMINACJI. Sukces testu pozwala na normalne działanie. Zaleta ta jest

niekompatybilna z jakąkolwiek *fobią*, *szałem bojowym* i innymi wadami upośledzającymi kontrolę nad postacią. Podczas tworzenia postaci nie można także obniżyć DETERMINACJI. **15 PP**

Świetna pamięć @

Postać ma pamięć absolutną. Do wszystkich testów INTELEKTU mających na celu przypomnienie sobie czegokolwiek przysługuje modyfikator +10. Zaleta ta zwiększa atrybut kontrolujący o +3 podczas uczenia się umiejętności, w których pamięć odgrywa dużą rolę (*sztuka przetrwania*, *znajomość terenu* i podobne) oraz wszystkich kontrolowanych przez INTELEKT. **25 PP**

Talent

Postać jest szczególnie uzdolniona w jakimś kierunku. Wykupienie *talentu* daje postaci dwa darmowe poziomy do wszystkich umiejętności przez niego obejmowanych. Zalecane jest kontrolowanie przez Mistrza Gry *talentów* w grupie i zakazywanie brania tego samego *talentu* przez więcej niż jedną postać.

Wszystkie rodzaje talentów:

- *Artysta:* grafik, kamerzysta, pisarz, rzeźbiarz i podobne. **5 PP**
- *Cichociemny:* lekkoatletyka, obserwacja, odporność na ból, procedury wywiadu, skradanie, ucieczka, ukrycie/szukanie, wspinaczka. **10 PP**
- *Charyzma:* komunikacja, manipulacja. **10 PP**
- *Inżynier:* bioinżynieria, ekoinżynieria, inżynieria (budowlana, elektryczna, mechaniczna, mikrotroniczna, nukleoniczna), nanoinżynieria. **15 PP**
- *Kierowca:* motocykle, pojazdy naziemne, pojazdy szynowe, samochody, ziemioloty. **10 PP**
- *Komputerowiec:* gry komputerowe, informatyka, używanie komputera, sieciarstwo. **10 PP**
- *Lingwista:* lingwistyka, wszystkie języki obce. **10 PP**
- *Lekarz:* cybertechnika, medycyna, paramedyk, pierwsza pomoc, rehabilitacja. **10 PP**
- *Muzyk:* instrumenty (rodzaj), muzyka, śpiew. **5 PP**
- *Orientacja przestrzenna:* nawigacja, kanalarstwo, kerning, znajomość dużego obszaru, znajomość miasta, znajomość niewielkiego terenu. **10 PP**
- *Pilot:* pionowzloty, samoloty, sterowce, ziemioloty. **10 PP**
- *Surwiwalista:* obserwacja, sztuka przetrwania, przetrwanie w mieście, tropienie, przetrwanie w terenie zmutowanym, ukrycie/szukanie. **10 PP**
- *Rzemieślnik:* barman, grafik, kowal, krawiec, majsterkowicz, rzeźbiarz itp. **10 PP**
- *Strzelec:* broń ciężka, broń krótka, broń długa, łucznictwo. **10 PP**
- *Szybkie dłonie:* gry komputerowe, prestidigitator, rzucanie, szybkie wydobycie. **10 PP**
- *Technik:* cybertechnika, elektrotechnika, mechanika, mikrotronika, paleoelektronika, paramedyk, rusznikarz, saper, ślusarz, używanie elektroniki, systemy zabezpieczeń itp. **15 PP**
- *Naukowiec:* analiza danych, biologia, chemia, ekonomia, fizyka, geografia, matematyka itp. **15 PP**
- *Sportowiec:* ciężarowiec, deski, jazda konna, lekkoatletyka, łyżwy/rolki, narciarstwo, pływanie itp. **15 PP**
- *Żyłka do interesów:* ekonomia, księgowość, manipulacja, prawo, zarządzanie. **10 PP**

Urodzony do walki @

Postać ma odruchy bojowe. Czyni ją to bardzo niebezpieczną w walce i poza nią – potrafi sparować atak całkowicie odruchowo, ale obudzona nagle w nocy także wyprowadza na ślepo zabójcze ciosy. Tę zaletę należy potraktować jako talent do umiejętności: *instynkt walki*, *odporność na ból*, *rzucanie*, *walka wręcz* i *walka w zwarciu*. Zaskoczona postać zawsze reaguje agresywnie, chyba że zda przeciętny (15) test PERCEPCJI. **15 PP**

Zdrowy rozsądek

Postać posiada – niezbyt powszechną – zdolność odróżniania działań sensownych od kretyńskich. Zaleta ta może zadziałać, kiedy postać lub ktoś z jej otoczenia próbuje podjąć działanie idiotyczne z punktu widzenia scenariusza lub zdrowego rozsądku. Mistrz Gry może w takiej sytuacji wykonać łatwy (10) test wyższego z atrybutów – INTELEKTU lub PERCEPCJI. Jeśli test będzie udany, graczowi należy się informacja, że planowane właśnie działanie jest głupie, nie przyniesie korzyści lub może być szkodliwe.

Zdrowy rozsądek ułatwia także opieranie się wadom psychicznym. W sytuacji, kiedy poddanie się wadzie byłoby wybitnie nierozsądne (atak paniki na krawędzi dachu wieżowca), postać dostaje modyfikator +1 do DETERMINACJI.

Uwaga dla Mistrza Gry: jeżeli gracz, którego postać posiada *zdrowy rozsądek*, ciągle polega na twoich podpowiedziach i nadużywa tej zalety, któregoś razu po prostu sobie odpuść i pozwól mu przyświecić sobie zapałką przy szukaniu przecieku gazu.

Ta zaleta kosztuje **7 PP.**

Złe przeczucia @

Postać „miewa nosa". Czasami bez wyraźnej przyczyny postanawia pójść inną drogą, dzięki czemu unika wypadku lub napadu. Jeżeli postaci grozi jakieś niebezpieczeństwo, którego jest nieświadoma, Mistrz Gry powinien wykonać przeciętny (15) test DETERMINACJI postaci. Sukces oznacza, że postać ma „złe przeczucie". **20 PP**

Atrybuty postaci

Atrybuty to wrodzone cechy postaci, określające jej predyspozycje. Atrybutów jest sześć:

- **BUDOWA** (BUD) określa ogólną kondycję fizyczną, siłę i wagę postaci, jej krzepę, a także odporność organizmu na zatrucia i choroby. Siła – czyli masa i wytrenowanie mięśni – jest przez mechanikę traktowana jak umiejętność. Postać startowo otrzymuje umiejętność *siła* na poziomie równym BUDOWIE.
- **ZWINNOŚĆ** (ZWN) określa sprawność fizyczną całego ciała postaci, szybkość poruszania się, kontrolowania kończyn i ogólną gibkość. Zależą od niej m.in. umiejętności sportowe, *walka wręcz* i *broń biała*. *Lekkoatletyka*, czyli sprawność ogólnoruchowa, to umiejętność, którą każda postać startowo otrzymuje na poziomie równym ZWINNOŚCI.
- **ZRĘCZNOŚĆ** (ZRC) to koordynacja wzrokowo-ruchowa postaci, zdolność do wykonywania precyzyjnych ruchów i sprawność dłoni. Od ZRĘCZNOŚCI zależy szybkość uczenia się umiejętności wymagających dokładności, dobrego oka i pewnej ręki – prowadzenia pojazdów, majsterkowania i rzemiosła, strzelania z broni palnej.
- **DETERMINACJA** (DET) – odporność psychiki i siła woli postaci. Określa wrażliwość na stres, panikę, senność. DETERMINACJA to także poziom samodyscypliny postaci, jej motywacji i uporu. *Odporność na ból*, czyli aspekt determinacji określający próg bólu i skłonność postaci do ignorowania obrażeń, jest przez mechanikę traktowany jak umiejętność. Postać startowo otrzymuje ją na poziomie równym DETERMINACJI.
- **INTELEKT** (INT) – zdolność logicznego myślenia, kojarzenia i rozumowania abstrakcyjnego. Od INTELEKTU zależy zdolność zapamiętywania i przywoływania wiedzy. Z tym atrybutem związane są wszystkie umiejętności polegające na przyswajaniu dużej ilości informacji, posługiwaniu się nowoczesnym sprzętem, projektowaniu. Postać startowo otrzymuje umiejętność *język ojczysty* na poziomie równym INTELEKTOWI – każdy wychował się w otoczeniu posługującym się jakimś językiem.
- **PERCEPCJA** (PER) określa, jak bardzo postać jest wrażliwa na drobne szczegóły otaczającego ją świata, z jaką szybkością przetwarza bodźce i czy potrafi wyciągnąć wnioski z obserwacji. Od percepcji zależą umiejętności obserwacji otoczenia, artystyczne i interpersonalne. Związane z nią są także umiejętności przetrwania oraz diagnozowania i naprawy wytworów techniki. Postać startowo otrzymuje umiejętność *obserwacja* na poziomie równym PERCEPCJI.

Początkową wartością dla każdego z atrybutów jest 10, maksymalną zaś 20.

Ograniczenia atrybutów

Niektóre atrybuty są ze sobą powiązane. Koordynacja ruchowa zależy jednocześnie od ZWINNOŚCI i ZRĘCZNOŚCI, zaś inteligencja – od INTELEKTU i PERCEPCJI. Co za tym idzie, atrybuty te powinny być na podobnym poziomie. Jeżeli różnica między ZWN i ZRC albo INT i PER przekracza 4 punkty, Mistrz Gry powinien zażądać od gracza dobrego uzasadnienia tej rozbieżności.

Powiązane są także BUDOWA i ZWINNOŚĆ postaci. Osoby naprawdę duże nie mogą być bardzo zwinne, a nadzwyczaj zwinne – bardzo duże. Suma BUD i ZWN nie może zatem być większa niż 30.

Podnoszenie atrybutów

Pierwsze trzy poziomy atrybutu powyżej startowego 10 kosztują po **5 PP** za każdy. Drugie trzy poziomy kosztują **10 PP** za każdy. Kolejne trzy poziomy – **15 PP** za każdy. Ostatni, dwudziesty poziom atrybutu, kosztuje **20 punktów postaci.**

Łączny koszt zakupienia atrybutu na pożądanym poziomie wygląda następująco:

Poziom atrybutu	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Łączna cena	0	5	10	15	25	35	45	60	75	90	110

Obniżanie atrybutów

Obniżenie atrybutu daje **5 punktów postaci** za każdy poziom poniżej 10. Sprowadzenie atrybutu poniżej 7 to *wada*, zatem liczy się do limitu punktów za wady.

Trwałe obniżenie ktoregokolwiek atrybutu do zera oznacza uniemożliwienie postaci samodzielnego działania.

Atrybuty pomocnicze

Poziom obrażeń krytycznych (OK)

Obrażenia krytyczne to liczba punktów obrażeń, które należy zadać, aby poważnie uszkodzić jakąś część ciała postaci. Poziom OK zależy od BUDOWY i jest różny dla każdej części ciała:

- dla korpusu – BUD x2
- dla każdej z rąk – BUD x1
- dla każdej z nóg – BUD x1,5
- dla głowy – BUD x1
- dla całego organizmu – BUD x3

Zadanie jakiejś części ciała obrażeń równych poziomowi OK wyłącza ją z działania. Obrażenia równe podwójnemu OK trwale uszkadzają daną część ciała (w przypadku trafienia w głowę oznacza to śmierć, dla całego organizmu – śmierć kliniczną). Potrójne OK to widowiskowe, nieodwracalne i całkowite zniszczenie strefy. Więcej szczegółów – patrz dział „Mechanika", punkt „Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia".

Szybkość

Zwykłym spacerowym krokiem postać może w ciągu rundy pokonać tyle metrów, ile wynosi 1/3 jej ZWINNOŚCI. Bieg pozwala pokonać w czasie rundy tyle metrów, ile wynosi pełna ZWINNOŚĆ postaci. Szybsze poruszanie się wymaga zdania testu umiejętności *lekkoatletyka*. Szczegóły – dział „Mechanika", punkt „Poruszanie się".

Aby obliczyć szybkość w kilometrach na godzinę, trzeba pomnożyć szybkość w metrach na rundę przez 1,2.

Udźwig

Postać może przenosić bez żadnych negatywnych efektów tyle kilogramów obciążenia, ile wynosi jej *siła*. Z większym obciążeniem postać będzie się szybciej męczyć i mniej sprawnie ruszać. Maksymalny udźwig postaci to tyle kilogramów, ile wynosi *siła* pomnożona przez BUDOWĘ. Szczegóły – dział „Mechanika", punkt „Dźwiganie ciężarów".

Siła ciosu (SC)

To obrażenia zadawane przez uderzenie pięścią, a jednocześnie modyfikator obrażeń przy walce bronią białą. SC zależna jest od *siły* i ZWINNOŚCI – równa jest 1K-3 plus 1/3 mniejszego z tych atrybutów (czyli dla przeciętnego człowieka po prostu 1K).

Inicjatywa w walce

Szybkość podjęcia działań w stresie zależy od wielu czynników, między innymi wyszkolenia, wrodzonej szybkości reakcji, spostrzegawczości, odporności na stres oraz braku oporów moralnych. Mechanika oddaje to, uzależniając inicjatywę od najwyższej umiejętności bojowej ograniczonej przez umiejętność *instynkt walki*. (Ograniczenie umiejętności przez inną umiejętność, test inicjatywy – patrz dział „Mechanika", punkty „Ograniczenie efektywnej umiejętności" i „Inicjatywa i działania w rundzie").

Wiek postaci

Zakłada się, że przeciętna postać ma od 18 do 29 lat. Jeśli postać ma 30 lub więcej lat, Mistrz Gry może przyznać jej dodatkowe punkty postaci, redukując w zamian poziomy atrybutów fizycznych.

Umiejętności – wprowadzenie

Umiejętności obejmują całą wyuczoną wiedzę postaci, są wynikiem szkolenia lub doświadczenia. Różne umiejętności są związane z różnymi atrybutami – od ich wysokości zależy szybkość przyswajania wiedzy, a zatem i cena umiejętności w punktach postaci.

Umiejętności zostały podzielone na trzy umowne grupy w zależności od stopnia ich rozpowszechnienia wśród mieszkańców Polski AD 2045.

- Umiejętności **zwyczajne:** rzeczy, które przeciętny człowiek robił parę razy w życiu lub przynajmniej miał z nimi kontakt. Ot, obserwował, jak się robi zdjęcia, widział w aktywizji, jak się strzela z pistoletu. Poziom początkowy umiejętności zwyczajnych to 8.
- Umiejętności **rzadkie:** rzeczy, z którymi człowiek z ulicy miał kontakt raz albo dwa razy w życiu, albo których niby się uczył, ale już wszystko zapomniał. Ich poziom podstawowy to 4.
- Umiejętności **bardzo rzadkie:** są to umiejętności, z którymi przeciętny człowiek ma zerowy kontakt albo tak złożone, że nawet nauka podstaw wymaga sporo wysiłku. Sztandarowym przykładem jest pilotaż pojazdów latających. Poziom początkowy umiejętności bardzo rzadkich to 0.

Poziomy początkowe są podane dla założenia, że odpowiedni atrybut ma poziom 8 lub więcej. Jeżeli tak nie jest, poziom początkowy umiejętności zwyczajnych równy jest atrybutowi, zaś umiejętności rzadkich – połowie atrybutu.

Podnoszenie umiejętności

Tak długo, jak umiejętność nie przekracza poziomu atrybutu kontrolującego, kupno jednego poziomu kosztuje **1 punkt postaci.** Po osiągnięciu wysokości atrybutu kontrolującego każdy poziom umiejętności kosztuje o **1 PP** więcej niż poprzedni. Pierwszy poziom ponad atrybut kontrolujący kosztuje zatem 2 PP, drugi – 3 PP, trzeci – 4 PP i tak dalej.

Przykład:
Broń krótka to umiejętność zwyczajna (zaczynajaca się od 8) oparta na ZRĘCZNOŚCI. Jeśli postać o ZRC równej 10 chce podnieść sobie tę umiejętność do poziomu 14, musi zapłacić łącznie 16 punktów postaci. Dokładny koszt to:
1 PP za podniesienie umiejętności z 8 do 9
1 PP za podniesienie umiejętności z 9 do 10

(poziomy umiejętności drożeją od momentu przekroczenia wysokości atrybutu)
2 PP za podniesienie do 11
3 PP za podniesienie do 12
4 PP za podniesienie do 13
5 PP za podniesienie do 14

Postać o ZRĘCZNOŚCI 14 zapłaciłaby za ten sam poziom umiejętności zaledwie 6 PP (po jednym PP za każdy poziom poniżej atrybutu kontrolującego).

„Ile to jest *broń krótka* 14?"

Kiedy umiejętność (lub specjalizacja) osiągnie 10, postać zdobyła podstawowy poziom kompetencji. Profesjonalne wyszkolenie to umiejętność na poziomie co najmniej 15, ekspert z doświadczeniem ma umiejętność 20 i więcej. Najlepsi z najlepszych mają umiejętności przekraczające 25.

Specjalizacje

Specjalizacja polega na rozwinięciu wybranego, wąskiego aspektu umiejętności. Z punktu widzenia gracza wyspecjalizowanie się pozwala osiągnąć dość wysoki poziom kompetencji przy znacznym obniżeniu kosztów.

Cena poziomów specjalizacji zależy od poziomu atrybutu kontrolującego. W cenie 1 PP za 1 poziom specjalizacji można kupić tyle poziomów, ile wynosi 1/4 atrybutu kontrolującego. Cena następnych poziomów rośnie tak samo jak cena poziomów umiejętności. Niektóre specjalizacje są kontrolowane przez inny atrybut niż główna umiejętność – atrybut ten jest wtedy podany przy opisie specjalizacji.

Przykład:
Malinowski ma atrybut ZRĘCZNOŚĆ 12 i umiejętność *broń krótka* 14 oraz 5 PP do wydania. Chciałby wyspecjalizować się w strzelaniu ze zwykłych pistoletów. W tym celu planuje nabyć specjalizację *broń krótka: pistolety*.

Kupienie jednego poziomu *broni krótkiej* kosztowałoby go 4 PP (przekraczałby atrybut kontrolujący, czyli ZRĘCZNOŚĆ, o 3). Ale jeden poziom specjalizacji *broń krótka*: *pistolety* będzie go kosztować tylko 1 PP (1/4 jego ZRĘCZNOŚCI równa jest 3, więc za pierwsze trzy poziomy specjalizacji zapłaci po 1 PP).

Jeśli gracz zdecyduje się kupić dwa poziomy specjalizacji, płaci 2 PP i podczas strzelania z pistoletów do umiejętności *broń krótka* Malinowski będzie dodawać specjalizację *pistolety* +2.

Gdyby chciał kupić cztery poziomy specjalizacji, cena rośnie do 5 PP (po 1 PP za pierwsze trzy poziomy aż do osiągnięcia poziomu równego 1/4 ZRĘCZNOŚCI oraz 2 PP za następny). Jeśli jednak zamierza strzelać nie tylko z pistoletów, być może bardziej opłaca mu się podwyższyć nie specjalizację, a umiejętność *broń krótka* o jeden punkt, za co zapłaci 4 PP. Po tej transakcji Malinowski ma *broń krótką* 15 i zostaje mu 1 PP do wydania np. na specjalizację *pistolety,* która wtedy będzie na poziomie +1.

Nie można wykupić więcej poziomów specjalizacji niż poziomów głównej umiejętności – aby się specjalizować, należy mieć co najmniej jeden poziom umiejętności.

Umiejętności o ograniczonym dostępie

Nabycie umiejętności wymaga albo szkolenia, albo praktyki. Nabycie umiejętności na profesjonalnym poziomie wymaga zwykle jednego i drugiego. Mistrz Gry może ograniczyć liczbę punktów postaci, które gracz chce wydać na niektóre umiejętności, i zażądać dobrego wyjaśnienia, gdzie jego postać miałaby te umiejętności poznać. Jeśli uzasadnienie nie będzie dobre, ma prawo zakazać wykupienia umiejętności. Zazwyczaj wyjaśnienie sprowadza się do przeszłości w kryminalnym podziemiu lub służbach bezpieczeństwa, choć MG może wtedy przydzielić za darmo (lub zażądać wzięcia) wad *karany* lub *obowiązek*.

Umiejętności o ograniczonej dostępności to:
- *broń pokładowa*
- *broń ciężka*
- *broń długa*
- *instynkt walki*

- *pancerze wspomagane*
- *procedury wywiadu*
- *saper*
- *sobieradek*
- *kerning*
- *kanalarstwo*
- *przetrwanie w mieście*
- *bojowe specjalizacje umiejętności prowadzenia i pilotażu pojazdów.*

Dobrego wytłumaczenia wymaga także posiadanie poniższych umiejętności na poziomie powyżej 15:
- *taktyka*
- *procedury wojskowe*
- *bioinżynieria*
- *nanoinżynieria*
- *inżynieria nukleoniczna*
- *chemia.*

Lista umiejętności

Po nazwie każdej umiejętności podane są: atrybut kontrolujący, poziom początkowy, umiejętności ograniczane przez opisywaną umiejętność oraz te, które ograniczają ją samą. Niektóre specjalizacje są kontrolowane przez inny atrybut niż umiejętność główna, atrybut ten jest wtedy podany obok nazwy.

Budowa – umiejętności zwyczajne

Siła (BUD, 8)
Określa masę mięśni postaci oraz ich wydajność. Od *siły* zależą udźwig i siła ciosu. Postać startowo otrzymuje tę umiejętność na poziomie równym BUDOWIE.

Pływanie (BUD, 8)
Zdolność utrzymania się na powierzchni, przemieszczania w wodzie i nurkowania.
- *Bez sprzętu* (ZWN) – pływanie i nurkowanie bez skomplikowanego sprzętu technicznego. Umiejętność ta określa szybkość poruszania się w wodzie.
- *W sprzęcie* (INT) – pływanie przy wykorzystaniu urządzeń w rodzaju akwalungów. Obejmuje także umiejętność obsługi i przygotowania sprzętu, obliczenia czasu dekompresji itp.

Budowa – umiejętności rzadkie

Ciężarowiec (BUD, 4)
Znajomość technik prawidłowego podnoszenia dużych ciężarów. Specjalizacje to różne techniki podnoszenia ciężarów – rwanie, martwy ciąg itd.

Zręczność – umiejętności zwyczajne

Broń długa (ZRC, 8)
Umiejętność celnego strzelania z broni długiej, a także znajomość typów i podstawowa obsługa (czyszczenie, składanie, rozkładanie).
- *Energetyczna* – głównie elektrolasery obezwładniające. „Plazmowe” karabiny Earth Defence można co najwyżej pooglądać w aktywizji.
- *Karabiny* – broń długa o gwintowanej lufie, znacznym zasięgu i sporej celności.
- *Peemy* – trzymane oburącz pistolety maszynowe, łatwiejsze do opanowania i mniejsze od pełnowymiarowego karabinu.
- *Snajperska* – precyzyjne karabiny ze skomplikowanymi celownikami, przeznaczone do strzelania na duże odległości.
- *Wyrzutnie* – broń wystrzeliwująca ciężkie i wolne pociski – od kusz po granatniki.

Broń krótka (ZRC, 8)
Umiejętność posługiwania się bronią krótką, czyli trzymanymi zwykle w jednej ręce różnego rodzaju pistoletami.
- *Ciężka* – obscenicznie wielkie pistolety używane przez scyborgizowanych lub psycholi.
- *Energetyczna* – zgrabne pistoletowe paralizatory elektrolaserowe.
- *Mini* – małe „damskie” pistoleciki, łatwe do schowania w torebce lub nogawce.
- *Pistolety* – najpopularniejsza lekka broń palna na ulicy.
- *Miotacze* – lekkie miotacze rozmaitych niespodzianek, od strzałek tasera po gaz łzawiący.

Pierwsza pomoc (ZRC, 8)
Opatrywanie „popularnych" obrażeń: oparzeń, zwichnięć, ran ciętych oraz postrzałów. Niewymagająca sprzętu, prosta i powszechnie znana wersja umiejętności *paramedyk*.

Rzucanie (ZRC, 8)
Umiejętność celnego rzucania przedmiotami na większe odległości. Specjalizowana jest w zależności od parametrów rzucanych przedmiotów:
- *dzidy/oszczepy* – przedmioty długie i aerodynamiczne,
- *granaty/kamienie* – wszystko, co małe, dość ciężkie i raczej opływowe,
- *noże/topory* – obiekty niewyważone i trudne w rzucaniu.

Samochody (ZRC, 8)
Pozwala prowadzić kołowe pojazdy mechaniczne. Obejmuje także znajomość przepisów ruchu drogowego oraz podstawową umiejętność obsługi pojazdu.
- *Ciężarowe* – większe pojazdy ciężarowe, od wywrotek przez śmieciarki po autobusy. Zauważyć należy, że typowe wielkie ciężarówki („tiry") praktycznie nie występują, zostały zastąpione przez pojazdy bezzałogowe.
- *Dostawcze* – zwrotne i względnie niewielkie furgonetki wszelkiego przeznaczenia.
- *Osobowe* – najpopularniejszy rodzaj samochodu. Od małych, bąblowatych citikarów po luksusowe limuzyny.
- *Sportowe* – szybkie wyścigowe samochody – ulubiona zabawka tuningowców, „street racerów" i innych osobników z nadmiarem pieniędzy.
- *Terenowe* – od potężnych samochodów dla Prawdziwych Mężczyzn po użyteczne, nieduże terenówki.

Inne umiejętności
Barman, łucznictwo, krawiec, majsterkowicz, rzeźbiarz, sprzątacz.

Zręczność – umiejętności rzadkie

Broń ciężka (ZRC, 4)
Umiejętność celnego strzelania z broni ciężkiej, a także znajomość typów, rodzajów amunicji oraz podstawowa obsługa broni.
- *Działka* – broń sporego kalibru, raczej nie osobista.
- *Energetyczna* – plecakowe lasery, rusznice akceleratorowe itp. Kolejny przykład broni występującej raczej w aktywizyjnych kreskówkach o ED.
- *Karabiny maszynowe* – szybkostrzelne, wielkokalibrowe kaemy montowane na pojazdach oraz stosowane jako broń drużynowa.
- *Miotacze ognia* – ulubiona broń szczurołapów. Urządzenia miotające płonący strumień łatwopalnej cieczy.
- *Wyrzutnie* – wyrzutnie rakiet i pocisków samonaprowadzających, moździerze itp.

Łodzie (ZRC, 4)
Umiejętność sterowania pojazdami pływającymi, zwykle o napędzie mechanicznym.
- *Jachty* – pełnomorskie jednostki średnich rozmiarów używane do celów rekreacyjnych oraz do przemytu i piractwa.
- *Motorówki* – małe jednostki motorowe, przeznaczone do pływania śródlądowego oraz ewentualnie na spokojnym morzu. Obejmuje także sztywne i półsztywne pontony, tzw. zodiaki.
- *Ścigacze* – bardzo szybkie łodzie i wodoloty. Zabawka bogaczy, narzędzie pracy przemytników morskich i ścigającej ich marynarki.
- *Żaglowe* – jachty napędzane wiatrem. Zależnie od rozmiaru i oporządzenia śródlądowe lub morskie.

Pojazdy naziemne (ZRC, 4)
Pozwala skutecznie prowadzić rozmaite co dziwniejsze pojazdy o różnym przeznaczeniu – od maszyn budowlanych przez transportery opancerzone przestarzałych armii aż po maszyny kroczące w rodzaju dron pajęczych.
- *Gąsienicowe* – pojazdy gąsienicowe są rzadko spotykane, głównie jako wozy techniczne i tanie arabskie niszczyciele czołgów. Częściej trafić można na poruszające się na gąsienicach roboty lub drony różnego przeznaczenia.
- *Kroczące* – od niewielkich zwiadowczych dron pajęczych przypominających insekty, przez samobieżne stanowiska karabinów maszynowych, po sondy kroczące badające dno morskie, Antarktydę lub Księżyc.
- *Kołowe* – głównie sprzęt budowlany: walce, koparki, spychacze, a także megaciężarówki używane w kopalniach odkrywkowych i przemysłowych farmach.

Spadochroniarz (ZRC, 4)
Umiejętność bezpiecznego wykorzystania spadochronu, jego obsługi, składania, konserwacji. Obejmuje też trochę wiadomości teoretycznych z zakresu aerodynamiki i meteorologii.
- *Akrobacje* (ZWN) – ewolucje w swobodnym spadaniu, a także tworzenie figur z wielu skoczków.
- *Paralotnia* – pilotaż odmiany spadochronu pozwalającej na szybowanie.

Ślusarz (ZRC, 4)
Znajomość konstrukcji zamków mechanicznych, naprawianie, konserwacja i otwieranie.
- *Naprawa* – naprawa zamków, dorabianie kluczy.
- *Zamki kombinacyjne* – albo szyfrowe, stosowane w bardziej złożonych kłódkach i staromodnych sejfach.
- *Zamki klasyczne* – otwieranie tradycyjnych zamków bez użycia kluczy.

Ziemioloty (ZRC, 4)
Umiejętność prowadzenia pojazdów unoszących się tuż nad ziemią na poduszce powietrznej lub dzięki napędowi repulsorowemu.
- *Poduszkowce ciężkie* – wielkie maszyny transportowe używane przez służby ratownicze oraz jako wojskowe jednostki desantowe.
- *Poduszkowce lekkie* – lekkie pojazdy transportowe i osobowe, popularne na terenach zalanych. Wykorzystywane jako wojskowe maszyny zwiadu oraz przez policję wodną.
- *Repulsorowce bojowe* – grawiczołgi i grawitransportery, pojazdy stricte bojowe.
- *Repulsorowce ciężkie* – wielkie pojazdy transportowe. Najpopularniejszym przykładem są bezzałogowe ciężarówki spotykane na autostradach całego świata.
- *Repulsorowce lekkie* – małe, szybkie pojazdy repulsorowe, takie jak repulsorowe motocykle lub samochody pozbawione ograniczników na napędach.

Inne umiejętności
Bicze, instrumenty (strunowe, perkusyjne lub inne), *kowal, pojazdy szynowe, stolarz.*

Zręczność – umiejętności bardzo rzadkie

Pionowzloty (ZRC, 0)
Umiejętność pilotowania śmigłowców i wentylatorowców (pojazdów o wektorowanym ciągu, startujących pionowo i unoszących się na ciągu z obudowanych turbowentylatorów).
- *Minidrony* – małe, zdalnie sterowane pojazdy pionowego startu i lądowania. Ta specjalizacja obejmuje drony wentylatorowe, śmigłowcowe i ornitoptery.
- *Orki bojowe* – szturmowe turboptery i podobne pojazdy o dużej rezerwie mocy i zwrotności.
- *Orki transportowe* – duże transportowe maszyny, w większości zastosowań zastąpiły śmigłowce.
- *Śmigłowce bojowe* – lekko opancerzone, dość przestarzałe pojazdy wsparcia powietrznego używane przez biedniejsze państwa i oddziały najemników.
- *Śmigłowce ciężkie* – duże pojazdy do dużych ładunków. Wielkie śmigłowce transportowe to jedna z nielicznych nisz, gdzie nie królują jeszcze wentylatorowce.
- *Śmigłowce lekkie* – nieduże, przestarzałe i tanie pojazdy obserwacyjno-łącznikowe.

Prestidigitator (ZRC, 0)
Umiejętność prezentowania sztuczek z repertuaru szanującego się iluzjonisty – ale nie tylko. Zwykle hobbystyczna, choć ma także zastosowania praktyczne.
- *Kradzież kieszonkowa* – umiejętność pozbawienia kogoś niepostrzeżenie telefonu lub szybkiego przetrząśnięcia torebki. Niezbędna przy kradzieżach w supermarketach, aby ujść uwadze systemów eksperckich.
- *Sztuczki karciane* – równie przydatna dla szulerów i iluzjonistów.
- *Magia sceniczna* – wyciąganie królików z kapelusza, przepiłowywanie pięknej asystentki zamkniętej w drewnianym pudle itp.

Samoloty (ZRC, 0)
Umiejętność pilotażu stałopłatowych pojazdów latających – samolotów różnego rodzaju.
- *Lekkie* – niewielkie, napędzane śmigłem samoloty pasażerskie, transportowe i rolnicze.
- *Odrzutowe* – w większości maszyny bojowe o znacznych osiągach, zwykle trudno dostępne dla cywili, chociaż trafiają się też małe cywilne odrzutowce.
- *Transportowe* – duże i bardzo duże samoloty, dość wolne, ale pakowne i o dużym zasięgu.
- *Ultralekkie* – małe samolociki do lotów rekreacyjnych. Ta specjalizacja obejmuje także pilotaż szybowców.
- *Zmiennowirnikowe* – rotoptery, krzyżówki samolotu i śmigłowca. Potrafią startować i lądować pionowo, zachowując zasięg i szybkość samolotu.

Sterowce (ZRC, 0)
Pilotaż nowoczesnych sterowców – wielkich, dosyć szybkich pojazdów o bardzo dużym udźwigu.
- *Ratownicze* – małe i średnie zwrotne sterowce wykorzystywane głównie przez straż pożarną.
- *Transportowe* – średnie i duże sterowce używane do transportu tam, gdzie nie dochodzi sieć drogowa i kolejowa.
- *Wojskowe* – sterowce obserwacyjne oraz nosiciele broni laserowej.

Zwinność – umiejętności zwyczajne

Broń drzewcowa (zwn, 8)

Umiejętność walki broniami drzewcowymi składającymi się przede wszystkim z długiego, sztywnego drąga z ewentualnym ostrzem na końcu.

- *Drągi* – długie, twarde, proste kije. Dość popularna specjalizacja – zaimprowizowanie takiej broni jest nietrudne.
- *Dzidy* – małe włócznie przeznaczone do rzucania i walki jedną ręką.
- *Halabardy* – drągi z wielkim ostrzem na końcu. Skuteczne, choć trudne do schowania.
- *Włócznie* – drągi z mniejszym ostrzem na końcu.

Broń obuchowa (zwn, 8)

Pozwala skutecznie skrzywdzić bliźniego przy pomocy tępego narzędzia na krótkim stylisku.

- *Maczugi* – głównie kije bejzbolowe, ale także buławy, buzdygany i podobne narzędzia.
- *Pałki* – proste, średnio długie kawałki drewna lub plastiku. Ta specjalizacja obejmuje także pałki elektryczne i policyjne tonfy.
- *Siekierki* – toporki, siekierki, tomahawki i podobne niewielkie, masywne ostrza na krótkim stylisku, a także saperki.
- *Topory* – ciężkie, szerokie ostrza nadające się wyłącznie do walki i ścinania drzew.

Lekkoatletyka (zwn, 8)

Sprawność ogólnoruchowa postaci. Określa, jak dobrze postaci wychodzi bieganie i skakanie, obejmuje także bardziej złożone czynności. Postać startowo otrzymuje tę umiejętność na poziomie równym zwinności.

- *Akrobacje* – poczwórne salto ze śrubą, koń z łękami, parkour (sztuka szybkiego poruszania się po skomplikowanym miejskim terenie).
- *Akrobatyka zespołowa* – ludzkie piramidy i wieloosobowe akrobacje na trapezie.
- *Biegi* – jak biegać szybko i nie uszkodzić się przy tym.
- *Kondycja* [bud] – określa, jak długo postać wytrzyma intensywny wysiłek fizyczny.

Miecze (zwn, 8)

Umiejętność skutecznej walki długim ostrzem. W niełasce od czasów późnego średniowiecza, ale entuzjaści nadal trenują.

- *Dwuręczne* – wywodzące się z czasów Renesansu straszliwie długie ostrza.
- *Jednoręczne* – typowe średniowieczne miecze i ich kopie.
- *Katany* – japońskie długie ostrza służące głównie do cięcia. Specjalizacja ta obejmuje również walkę wakizashi (mniejszą wersją katany).
- *Maczety* – niezbyt długie (jak na miecz), szerokie ostrza służące teoretyczne do cięcia roślin.
- *Półtoraręczne* – średniowieczne miecze dwuręczne różnego rodzaju.

Motocykle (zwn, 8)

Umiejętność prowadzenia silnikowych jednośladów oraz pojazdów, na których siedzi się okrakiem i balansuje ciałem.

- *Turystyczne* – od miejskich skuterów przez motocykle uniwersalne po stylowe, żłopiące poliol maszyny z bardzo długim widelcem.
- *Terenowe* – wolniejsze, ale przystosowane do jazdy po trudnym terenie lekkie motocykle.
- *Wszędołazy* – trzy- lub czterokołowe jednoosobowe pojazdy terenowe, krewniacy zwykłych terenowych motocykli.
- *Wyścigowe* – bardzo szybkie, bardzo głośne motocykle z kierowcą przytulonym do baku.

Noże (zwn, 8)

Krótkie ostrze, bardzo dobre do walki w zwarciu. Umiejętność obejmuje także paralizatory oraz broń improwizowaną w rodzaju „tulipanka", ibeka lub długopisu.

- *Bojowe* – solidne ostrza, dobre do cięć i pchnięć.
- *Lekkie* – krótkie (lub niezbyt solidne) ostrza przeznaczone głównie do pchnięć. Do tej kategorii należą: noże kuchenne, improwizowana broń tnąca w rodzaju zaostrzonego kawałka blachy czy fragmentu lustra, a także dziwaczne ostrza pochodzące z różnych stron świata albo wymyślone przez nożowników-hobbystów.
- *Sztylety* – długie, wąskie ostrza służące wyłącznie do pchnięć. Także improwizowana broń w rodzaju ołówka czy kawałka pręta.
- *Paralizatory* – broń bez ostrza, ale pod napięciem. Skuteczny atak nie wymaga użycia dużej siły.

Pancerze wspomagane (zwn, 8, ogranicza zwinność i zręczność)

Umiejętność sprawnego posługiwania się pancerzem wspomaganym. Jeśli postać posiada jakikolwiek poziom tej umiejętności, testy wykonuje się tylko przy precyzyjnych lub złożonych manewrach. Jeżeli umiejętność nie została rozwinięta, należy wykonywać testy nawet przy podstawowych czynnościach (jak zakładanie pancerza lub chodzenie w nim).

Umiejętność ta ogranicza zręczność i zwinność oraz wszystkie kontrolowane przez nie umiejętności (umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

- *Obsługa* – korzystanie z pokładowych urządzeń pancerza, od sensorów i radia po wbudowaną apteczkę.
- *Precyzja* – zdolność wykonywania precyzyjnych ruchów manipulatorami pancerza. Podnosi limit dla ZRĘCZNOŚCI i kontrolowanych przez nią umiejętności.
- *Szybkość* – umiejętność wykonywania szybkich ruchów pancerzem bez wywrotki lub uszkodzenia stawów. Podnosi limit dla ZWINNOŚCI i kontrolowanych przez nią umiejętności.

Rowery (ZWN, 8)

Umiejętność szybkiej i bezpiecznej jazdy na rowerze (zwykłym i elektrycznym).

- *Jazda ekstremalna* – downhill albo szaleńcze rajdy zakorkowanymi ulicami i akrobacje rowerowe.
- *Poziome* – rowery, na których jeździ się w wygodnej półleżącej pozycji, a do tego dosyć szybko.
- *Pionowe* – proste rowery miejskie, obwieszone toną osprzętu szpanerskie „górale", riksze.
- *Wyścigowe* – umiejętność bardzo szybkiej jazdy na bardzo lekkim rowerze.

Skradanie (ZWN, 8)

Umiejętność przemieszczania się w sposób niezauważalny dla obserwatorów i systemów alarmowych.

- *Bezgłośne* – poruszanie się (lub nieporuszanie) bez robienia hałasu. Przydatne zwłaszcza w nocy.
- *Chowanie się* [PER] – umiejętność korzystania z zasłon terenowych podczas przemieszczania się.
- *Powolne* [DET] – „ruch w bezruchu", przemieszczanie się tak powoli, aby nie sprawiać wrażenia ruchu. Przydatne do oszukiwania systemów alarmowych i przekradania się przez otwarty teren w stroju maskującym.
- *Śledzenie* [PER] – podstawowe techniki „trzymania na oku", umiejętność znikania w tłumie i niezauważalnego podążania za kimś.

Szermierka (ZWN, 8)

Renesansowe (i późniejsze) style szermierki przy użyciu wąskich ostrzy przeznaczonych do pchnięć oraz lekkiej broni tnącej.

- *Cut-and-thrusty* – renesansowe miecze o prostych ostrzach przeznaczone do pchnięć i cięć. Broń użyteczna przeciw opancerzonym przeciwnikom, popularna w nielegalnych walkach.
- *Rapiery* [ZRC] – średniej wagi broń kłująca, niebezpieczna i wymagająca sporej zręczności.
- *Sportowa* [ZRC] – przepisowa walka na współczesne florety, szpady i szable, czyli sprężyste kawałki drutu. Umiejętność nieprzydatna w prawdziwej walce.
- *Szable* – broń o wygiętej, jednosiecznej głowni. W Polsce dość popularna wśród miłośników tradycji sarmackiej.
- *Szpady* [ZRC] – przerośnięte igły, broń o długim i wąskim ostrzu, zabójcza w formalnym pojedynku. W walce bez zasad raczej nieprzydatna.

Walka wręcz (ZWN, 8)

Umiejętność skutecznej walki przy użyciu uderzeń i kopnięć, w dystansie. Specjalizacje „kontaktowe" (*boks*, *MMA* czy *muay thai*) wyrabiają szybkość reakcji i odporność na ból – uzasadniając wydanie punktów postaci na umiejętności *instynkt walki* i *odporność na ból*.

- *Boks* – tradycyjna sztuka walki wykorzystująca ręce. Pozbawiony wielu ważnych technik, ale i tak przydatny.
- *Karate* – sztuka walki kładąca równy nacisk na użycie rąk i nóg. Inne specjalizacje tego rodzaju to: kickboxing, savate, taekwondo i muay thai.
- *Krav maga* – sztuka walki ucząca radzenia sobie z uzbrojonym przeciwnikiem przy pomocy gołych rąk, noża lub poręcznych przedmiotów. Inne specjalizacje tego rodzaju to sambo i wojskowe techniki walki wręcz.
- *MMA* – Mixed Martial Arts, sporty walki kładące nacisk na maksymalną efektywność w walce jeden na jednego. Specjalizacja obejmuje style: vale tudo, pankration, brazylijskie jiu jitsu. W *MMA* zawierają się także chwyty i dźwignie, więc postać chcąca wykupić tę specjalizację musi jednocześnie podnosić umiejętność *walka w zwarciu: MMA*.
- *Pancerzownica* – umiejętność walki w pancerzu wspomaganym lub w ciele cyborga bojowego, wykorzystująca nadzwyczajną siłę, pancerną odporność i prawie niewyłamywalne stawy. Prócz uderzeń wykorzystuje także chwyty i dźwignie, zatem postać chcąca kupić tę specjalizację musi jednocześnie podnosić umiejętność *walka w zwarciu: pancerzownica*.
- *Brzytwy* – walka przy użyciu cybernetycznie zaimplantowanych ostrzy. Sprowadza się głównie do cięć i ataków na wrażliwe miejsca.

Walka w zwarciu (ZWN, 8)

Umiejętność walki przy użyciu chwytów, dźwigni i rzutów, bez uderzeń. Specjalizacje „kontaktowe" (*jiu jitsu*, *MMA*, *pancerzownica*, *policyjna*) wyrabiają odporność na ból – uzasadniają zakup *odporności na ból* i *instynktu walki*.

- *Aikido* – elegancka, głównie rekreacyjna sztuka walki koncentrująca się na dźwigniach i unikach.
- *Judo* – dyscyplina olimpijska i stosunkowo popularny sport walki skoncentrowany na dźwigniach i rzutach.
- *MMA* – Mixed Martial Arts, sporty walki kładące nacisk na maksymalną efektywność w walce jeden na jednego. Ta specjalizacja obejmuje style: vale tudo, pankration, brazylijskie jiu jitsu. W *MMA* zawierają się także uderzenia i kopnięcia, więc postać chcąca wykupić tę specjalizację musi jednocześnie podnosić umiejętność *walka wręcz: MMA*.
- *Pancerzownica* – umiejętność walki w pancerzu wspomaganym lub w ciele cyborga bojowego, wykorzystująca nadzwyczajną siłę, pancerną odporność i prawie niewyłamywalne stawy. Prócz chwytów i dźwigni wykorzystuje także uderzenia, zatem postać chcąca kupić tę specjalizację musi jednocześnie podnosić *walkę wręcz: pancerzownicę*.

- *Policyjna* – policyjne techniki interwencyjne, których głównym zastosowaniem jest skuteczne obezwładnienie i bezpieczny transport jednej osoby.
- *Zapasy* – dyscyplina olimpijska ucząca głównie walki w parterze.

Wspinaczka (ZWN, 8)

Umiejętność bezpiecznego poruszania się po trudno dostępnych, głównie pionowych powierzchniach, ze sprzętem i bez.

- *Górska* [ZRC] – wspinanie się po skałach przy użyciu lin, haków, raków i czekanów. Obejmuje także włażenie na sztuczne ścianki wspinaczkowe, zbudowane zazwyczaj tak, by przypominały warunkami skałki.
- *Industrialna* [ZRC] – prace wysokościowe na budynkach i kominach, we wnętrzach wielkich maszyn i ogólnie w otoczeniu wielkoskalowych wytworów cywilizacji technologicznej.
- *Speleologia* [ZRC] – sprawne przemieszczanie się po jaskiniach i grotach (przy użyciu zabezpieczeń i sprzętu wspinaczkowego). Nie dla klaustrofobów.
- *Wolna* – pokonywanie pionowych powierzchni bez użycia dodatkowego sprzętu ani asekuracji. Wymaga odpowiedniej powierzchni (wyposażonej choćby w minimalną liczbę punktów zaczepienia) i jest bardzo ryzykowna.
- *Zjazdy* – na linie, z dachu lub pokładu pojazdu latającego. Opcjonalnie przebicie się na zakończenie przez okno. Specjalizacja dla oddziałów antyterrorystycznych i służb ratunkowych.

Inne umiejętności

Gra w piłkę, tarcze, taniec, tenis.

ZWINNOŚĆ – umiejętności rzadkie

Broń segmentowa (ZWN, 4)

Umiejętność ukrzywdzenia bliźniego rozmaitymi nunczaku, łańcuchami i podobnymi wynalazkami.

- *Nunczaku* – dwie krótkie pałki z elastycznym łącznikiem, prosto z filmów z Brucem Lee.
- *Łańcuch* – zastosowania łańcucha bardziej zaawansowane niż zwykłe nawalanie.
- *Morgenstern* – kolczasta kula przymocowana kawałkiem łańcucha do trzonka.

Deski (ZWN, 4)

Przemieszczanie się na deskach – pływających, jeżdżących na kółkach, ślizgających się po śniegu i unoszących na repulsorze. Prócz jazdy umiejętność obejmuje także dzikie akrobacje.

- *Deskorolka* – popularna zabawka dzieci i młodzieży.
- *Repulsodeska* – wersja mniej popularna (z uwagi na cenę), ale za to bardziej efektowna.
- *Snowboard* – jedna narta w cenie dwóch.
- *Surfing* – deska do zjeżdżania po wodzie.
- *Windsurfing* [ZRC] – deska z żaglem, zazwyczaj pływająca, choć można też spotkać wersje lądowe na kółkach.

Egzoszkielety (ZWN, 4, ogranicza ZWINNOŚĆ i ZRĘCZNOŚĆ)

Umiejętność posługiwania się cywilnymi (zwykle budowlanymi) urządzeniami wzmacniającymi siłę użytkownika. Egzoszkielety różnią się znacznie od wojskowych pancerzy wspomaganych – przeznaczeniem, budową i interfejsem użytkownika. Podobnie jak w przypadku umiejętności *pancerze wspomagane*, posiadanie jakiegokolwiek poziomu *egzoszkieletów* zwalnia użytkownika z konieczności wykonywania testów przy każdej, nawet podstawowej czynności.

Umiejętność ta ogranicza ZRĘCZNOŚĆ i ZWINNOŚĆ oraz wszystkie kontrolowane przez nie umiejętności (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

- *Obsługa* – korzystanie z wbudowanego w egzoszkielet sprzętu: laserowych niwelatorów, defektoskopów, narzędzi budowlanych, systemów wyważenia szkieletu podczas przenoszenia ciężarów itd.
- *Precyzja* – delikatne prace przy użyciu manipulatorów egzoszkieletu. Podnosi limit dla ZRĘCZNOŚCI i kontrolowanych przez nią umiejętności.
- *Szybkość* – czyli szybkie i sprawne przemieszczanie się w egzoszkielecie. Podnosi limit dla ZWINNOŚCI i kontrolowanych przez nią umiejętności.

Łyżwy i rolki (ZWN, 4)

Umiejętność jazdy na klasycznych łyżwach i rolkach. Obejmuje także jazdę figurową, agresywną oraz inne dziwne sztuki.

- *Figurówki* – jazda na klasycznych łyżwach, niezbyt popularna.
- *Panczeny* – szybka jazda na długich, prostych łyżwach. Dość popularna w Lidze Skandynawskiej.
- *Rolki* – jazda na rolkach po terenie miejskim. Domena młodzieży szalejącej po parkach oraz policyjnych patroli rolkowych.
- *Szybkie* – długie rolki przystosowane do szybkiej jazdy.
- *Terenowe* – jazda po trawie i ziemi na specjalnych rolkach z szerokimi oponami.

Szybkie wydobycie (ZWN, 4)
Podstawowa umiejętność każdego rewolwerowca z Dzikiego Zachodu i samuraja, dość przydatna także w Warszawie AD 2045. Pozwala, jak sama nazwa wskazuje, szybko wydobyć broń i natychmiast jej użyć.

- *Karabiny* – umiejętność szybkiego podrzucenia broni długiej do strzału. Mało przydatna, jeśli karabin wisi przerzucony przez plecy.
- *Miecze* – szybkie wyciągnięcie i natychmiastowe użycie długiego ostrza – katany, szabli lub prostego miecza. Wymaga trochę wolnego miejsca i odpowiedniego przenoszenia broni.
- *Noże* – prawie natychmiastowe wyciągnięcie noża, niewielkiej pałki lub innego rodzaju krótkiej broni białej.
- *Pistolety* – umiejętność szybkiego wydobycia krótkiej broni palnej z kabury zawieszonej na biodrze (szybciej) lub schowanej pod ubraniem (wolniej).

Inne umiejętności
Jazda konna, narciarstwo.

ZWINNOŚĆ – umiejętności bardzo rzadkie

Mikrograwitacja (ZWN, 0, ogranicza ZWINNOŚĆ)
Umiejętność poruszania się, orientowania i wykonywania podstawowych czynności w warunkach tzw. zerowej grawitacji – czyli na orbicie. Odporność na „chorobę swobodnego spadku" (specyficzną odmianę choroby lokomocyjnej). Umiejętność ta ogranicza ZWINNOŚĆ i wszystkie kontrolowane przez nią umiejętności.

Ucieczka (ZWN, 0)
Umiejętność uwalniania się z więzów, kajdanek, przeciskania przez wąskie przejścia itp. Ekspert nie będzie miał problemów z wydostaniem się z kaftana bezpieczeństwa związanego zamkniętym na cztery kłódki łańcuchem, przebywając do tego w klatce.

DETERMINACJA – umiejętności zwyczajne

Odporność na ból (DET, 8)
Tolerancja na ból – niezależnie od tego, czy jego źródłem jest skręcona kostka, czy rana postrzałowa brzucha. Jest to kombinacja motywacji, przyzwyczajenia i odporności psychicznej. Umiejętność tę posiadają w pewnym stopniu wyczynowi sportowcy, w większym zaś – policjanci, strażacy, żołnierze i inni ludzie, którzy ryzykują zdrowiem na co dzień. Postać otrzymuje automatycznie umiejętność *odporność na ból* na poziomie równym DETERMINACJI – większość ludzi spotkała się w życiu z bólem.

DETERMINACJA – umiejętności rzadkie

Instynkt walki (DET, 4, ogranicza umiejętności walki przy ustalaniu inicjatywy)
Umiejętność szybkiego zorientowania się i zadziałania w walce. Składowa zdolności opanowania emocji, orientacji taktycznej oraz umiejętności zabicia człowieka z zimną krwią. Zależy od predyspozycji psychicznych, spostrzegawczości i doświadczenia. Ogranicza umiejętność bojową przy testach inicjatywy. (Testy inicjatywy – patrz dział „Mechanika", punkt „Inicjatywa i działania w rundzie").

Jeżeli najwyższa umiejętność bojowa postaci jest wyższa niż [*instynkt walki* +5], to jej opory moralne ograniczają szybkość reakcji w walce. Dla większości ludzi (nawet żołnierzy i policjantów) taka sytuacja jest normą; osoby, które potrafią bez oporu zabijać, to rzadkość.

Medytacja (DET, 4)
Ćwiczenia oddechowe i umysłowe ułatwiające zrelaksowanie się i odpoczynek. Medytacja przy użyciu różnych metod – mantrowania, modlitwy czy medytacji zen – jest drugim co do popularności sposobem radzenia sobie ze stresem. Środki uspokajające są dużo, dużo bardziej rozpowszechnione i łatwiej dostępne.

DETERMINACJA – umiejętności bardzo rzadkie

Brak. Gracze chcący zrobić sobie postać w rodzaju „weteran Earth Defense", „elitarny agent wywiadu" itp. mogą skonsultować się z Mistrzem Gry, aby dowiedzieć się, jakich konkretnie umiejętności brak w tej kategorii.

INTELEKT – umiejętności zwyczajne

Czytanie i pisanie (INT, 8)
Umiejętność czytania i pisania. Postać zna alfabet każdego języka, na którego naukę wydała więcej niż 2 punkty postaci.

- *Kaligrafia* [ZRC] – umiejętność eleganckiego pisania ręcznego, rozwijana osobno dla każdego alfabetu. Coś dla snobów.
- *Stenografia* [ZRC] – szybkie, ręczne notowanie za pomocą systemu umownych znaków. Stosowane czasami w palmtopach i innych niewielkich komputerach z ekranami dotykowymi.
- *Szybkie czytanie* [PER] – przydatna umiejętność szybkiego przyswajania informacji prezentowanych w formie tekstu.

Język ojczysty (INT, 8)
Znajomość języka ojczystego, jego dialektów i akcentów. Umiejętność prawidłowego wypowiadania się w mowie i piśmie. Rozumienie żargonu wymaga posiadania innych umiejętności, np. *informatyka* daje znajomość żargonu programistów i adminów, *sobieradek* – slangu przestępczego itd.

Postać otrzymuje automatycznie umiejętność posługiwania się językiem ojczystym (standardowo język polski) na poziomie równym INTELEKTOWI.

Język obcy
Patrz punkt „Języki obce" (niżej).

Przebieranie się (INT, 8)
Umiejętność ubrania się odpowiednio do okazji, podkreślenia (lub zatuszowania) cech wyglądu właściwym doborem garderoby. Obejmuje też charakteryzację, podszywanie się i ukrywanie tożsamości.

- *Garderoba* – odpowiedni dobór ubrania do okazji, tuszowanie wad i podkreślanie zalet wyglądu.
- *Podszywanie się* – umożliwia przebranie się tak, aby skutecznie zmienić tożsamość lub udawać kogoś innego (członka innej grupy społecznej albo nawet konkretną osobę).
- *Za płeć przeciwną* – pozwala przebrać się i zachowywać tak, aby uchodzić za przedstawiciela płci przeciwnej. Zwykle potrzebne jest także zastosowanie umiejętności *wizaż* w celu nałożenia odpowiedniego makijażu.

Używanie elektroniki (INT, 8)
Umiejętność posługiwania się sprzętem elektronicznym nieposiadającym komputerowego interfejsu użytkownika, czyli specjalistycznymi narzędziami lub przestarzałym, zeszłowiecznym sprzętem.

- *Czujniki* – proste, przenośne skanery: kamery mikrofalowe i zwykłe, detektory termiczne i sejsmiczne, radary, urządzenia podsłuchowe itp.
- *Komunikacja* – urządzenia łączności, od pluskiew lokalizujących, przez zestawy łączności satelitarnej, po archaiczne nadajniki krótkofalowe.
- *WRE* – umiejętność skutecznego i sprawnego wykorzystania urządzeń do walki radioelektronicznej, czyli zakłócania łączności i czujników przeciwnika.

Używanie komputera (INT, 8)
Umiejętność korzystania z komputerów osobistych i wbudowanych w urządzenia codziennego użytku. Obejmuje także korzystanie z urządzeń elektronicznych z wbudowanym komputerowym sterowaniem. Znajomość popularnych programów użytkowych i gier, umiejętność korzystania z zasobów globalnej sieci komputerowej.

- *Administracja Middle Ages* – umiejętność obsługi i administracji systemu operacyjnego Middle Ages. Obejmuje takie czynności, jak instalowanie łat bezpieczeństwa, zmiana ustawień systemowych, zarządzanie zasobami i użytkownikami itp.
- *Aplikacje biurowe* – umiejętność posługiwania się arkuszami kalkulacyjnymi, edytorami tekstu, programami do tworzenia prezentacji itd.
- *Obróbka grafiki* – komputerowe przetwarzanie obrazów: poprawianie jakości, fotomontaże i retusz itd.
- *Obsługa uniksów* – podstawowe umiejętności posługiwania się dwuwymiarową konsolą tekstową.
- *Systemy obserwacji* – umiejętność posługiwania się komputerowo wspomaganymi elektronicznymi systemami obserwacji – wojskowymi pakietami czujników, wyposażeniem gargulców i pokładowymi systemami obserwacyjnymi pojazdów.
- *Wyszukiwanie danych* – odsiewanie ziarna od plew na globalnej infostradzie. Umiejętność wyszukania prawdziwych i przydatnych informacji w oceanie niepotrzebnych danych.

Inne umiejętności
Geopolityka, pisarz.

INTELEKT – umiejętności rzadkie

Analiza danych (INT, 4)
Umiejętność porządkowania bezładnego stosu informacji, kompilowania ich w przejrzyste i strawne opracowania oraz wyciągania z nich wniosków. Niezbędna każdemu, kto chce zarabiać na życie pisaniem opracowań i skrótów, białym wywiadem, tworzeniem dossier osobowych i w dowolnej dziedzinie związanej z przebijaniem się przez góry surowych danych. Umiejętność ta pomaga ustalić, w którą stronę skierować wyszukiwarkę danych, pozwala odsiać niepewne i fałszywe informacje i skondensować efekty. Możliwe specjalizacje to typy danych (gospodarcze, osobowe, militarne) lub umiejętności (biologia, prawo, psychologia).

Bioinżynieria (INT, 4)
Umiejętność projektowania i analizy biomodyfikacji dla organizmów żywych – roślin, zwierząt, ludzi i mikroorganizmów. Do badań teoretycznych wystarcza porządny komputer i specjalistyczne oprogramowanie, ale praktyczne zastosowanie wymaga już skomplikowanego i drogiego sprzętu – geninżynierii stosowanej nie praktykuje się w przydomowym warsztacie.

Umiejętność ta jest ograniczana przez *biologię: genetykę*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności")

Biologia (INT, 4, ogranicza umiejętności *bioinżynieria* i *ekoinżynieria*)

Wiedza o życiu i jego właściwościach – jak działają organizmy żywe, w jakich warunkach i dlaczego właśnie tak. Możliwe specjalizacje to *ekologia* (ograniczająca *ekoinżynierię*), *genetyka* (ograniczająca *bioinżynierię*), *botanika*, *zoologia* itp. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Chemia (INT, 4, ogranicza umiejętność *nanoinżynieria*)

Nauka o budowie materii na poziomie praktycznym atomów i cząsteczek, o tym, jak na siebie oddziałują i co z tego wynika. Przydatna w wielkim przemyśle i domowym laboratorium. Umiejętność ta jest ograniczana przez *matematykę*.

- *Anarchemia* – wąska specjalizacja z dość spektakularnymi efektami. Znajomość anarchemii pozwala na uzyskiwanie interesujących środków chemicznych – takich jak materiały wybuchowe – w domowych warunkach.
- *Farmakologia* – otrzymywanie interesujących produktów chemii organicznej, legalnych i nielegalnych.
- *Przemysłowa* – procesy chemiczne na wielką skalę: projektowanie łańcuchów reakcji chemicznych w rafineriach itp.
- *Wysokoenergetyczna* – zaawansowane materiały wybuchowe i pirotechniczne. Do praktycznego zastosowania potrzeba lepszych środków niż wanna i gazowy palnik.

Fizyka (INT, 4, ogranicza umiejętności inżynieryjne)

Nauka o materii w makro- i mikroskali. W większości przypadków czysto teoretyczna i średnio przydatna w praktyce. Prawie nie rozwijana – prawie wszystko, co można było bezpiecznie odkryć, zostało już odkryte. Znajomość fizyki przydaje się właściwie tylko inżynierom. Jeśli postać uzyskała formalną edukację inżyniera (jedna z umiejętności inżynierskich na poziomie wyższym niż 10), wykupienie *fizyki* jest wysoce wskazane. Umiejętność ta ogranicza wszystkie umiejętności inżynieryjne (z wyjątkiem *bioinżynierii*, *ekoinżynierii* i *nanoinżynierii*). Fizyka z kolei jest ograniczana przez *matematykę*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności")

Informatyka (INT, 4)

Znajomość bardziej złożonych aspektów działania komputerów i Sieci. Od programowania, przez administrację systemami uniksowymi, aż po znajdowanie dziur w zabezpieczeniach komputerowych i ich zatykanie (albo wykorzystywanie do nieuprawnionego wejścia).

- *Bazy danych* – administracja i sprawne korzystanie z baz danych.
- *Paleoinformatyka* – znajomość prehistorycznych komputerów (VAX, IBM 360) oraz archaicznych środowisk informatycznych (najstarsze uniksy, DOS, Windows XP).
- *Programowanie* – umiejętność posługiwania się jednym lub kilkoma językami programowania.
- *Sztuczne inteligencje* – znajomość technik projektowania, programowania i uczenia sztucznych inteligencji i systemów eksperckich.
- *Uniksy* – umiejętność administrowania systemami uniksowymi: instalacji, konfiguracji, zarządzania zasobami i ogólnie rozwiązywania problemów.
- *Zabezpieczenia* – umiejętność odnajdywania luk w zabezpieczeniach systemów komputerowych oraz ich łatania lub włamywania się do systemów przy ich użyciu.

Inżynieria budowlana (INT, 4)

Projektowanie i modyfikacja budowli. Pozwala zaprojektować, przeanalizować i kompetentnie nadzorować budowę wszelkiego rodzaju budowli – od domków letniskowych przez drogi i mosty po hydroelektrownie i wieżowce. Niezbędna do analizy planów budynku, co może być konieczne do wykrywania tajnych przejść i pomieszczeń. Umiejętność ta jest ograniczana przez *fizykę: materiałową*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Inżynieria elektryczna (INT, 4)

Projektowanie, analiza i modyfikowanie urządzeń elektrycznych i instalacji. Przydatna przy opracowywaniu planu okablowania budynku i wymyślaniu nowego, lepszego tostera. Umiejętność ta jest ograniczana przez *fizykę: prądów*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Inżynieria mechaniczna (INT, 4)

Projektowanie, analiza i modyfikacje urządzeń mechanicznych – silników spalinowych, hydraulicznych napędów wielkich koparek, a także precyzyjnych urządzeń w rodzaju zegarków mechanicznych czy wewnętrznych mechanizmów broni palnej. Umiejętność ta jest ograniczana przez *fizykę: ciała stałego*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Inżynieria mikrotroniczna (INT, 4)

Umiejętność projektowania, analizy i modyfikowania układów elektronicznych. Inżynier mikrotronik zna się na tradycyjnej elektronice i na fotonice. Inżynieria mikrotroniczna przydaje się do reverse engineeringu czipów, projektowania komputerów

i przerabiania sterowników robotów. Umiejętność ta jest ograniczana przez *fizykę: fotoniczną*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Inżynieria nukleoniczna (INT, 4)
Umiejętność projektowania i budowania reaktorów jądrowych (albo głowic). Pozwala także modyfikować i analizować działanie atomowych napędów pojazdów kosmicznych i małych stosów jądrowych zasilających bezzałogowe megaciężarówki. Umiejętność ta jest ograniczana przez *fizykę: jądrową*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Matematyka (INT, 4, ogranicza umiejętności *chemia*, *fizyka*, *ekonomia*)
Teoretyczna podstawa wszystkich nauk. Czystą matematyką nie zajmuje się praktycznie nikt oprócz pasjonatów i wąskiej grupy naukowców. Większość ludzi zajmujących się naukami ścisłymi ma za sobą jeden semestr matematyki – potrzebny, aby opanować posługiwanie się narzędziami komputerowymi.

Jeśli postać ma formalne wykształcenie w naukach ścisłych lub w jednej z umiejętności inżynierskich (czyli posiada umiejętność na poziomie powyżej 10), wykupienie *matematyki* jest wysoce wskazane. Umiejętność ta ogranicza umiejętności nauk ścisłych – w tym *fizykę* i *chemię*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Medycyna (INT, 4)
Praktyczna wiedza o ludzkim ciele i metodach jego konserwacji i naprawy. Pozwala na diagnozowanie i rozpoznawanie chorób oraz odpowiednie ich leczenie – lekami, operacyjnie lub na inne sposoby. Przy operacjach przydatna jest także umiejętność *paramedyk*, ale zwykle zapewnia ją personel asystujący.

- *Anestezjologia* – usypianie pacjenta przed operacją.
- *Chirurgia* [ZRC] – wycinanie wyrostka, przeszczep nerki, usunięcie odłamków z jamy brzusznej i pozszywanie wnętrzności.
- *Diagnostyka* [PER] – określanie, co choremu leży na wątrobie.
- *Biorzeźba* – umiejętność dobrania pacjentowi odpowiedniego nowego wyglądu.
- *Sądowa* [PER] – określanie, co choremu leżało tak bardzo na wątrobie, że zszedł.
- *Urazowa* – ratowanie pacjentów w ciężkim stanie i dalsza opieka nad nimi.

Nanoinżynieria (INT, 4)
Projektowanie, analiza i wytwarzanie nanostruktur i nanomaszyn (albo jednych przy użyciu drugich). Nanoinżynier może prowadzić prace teoretyczne, posługując się wyłącznie symulacjami komputerowymi, jednak do prac praktycznych wymagany jest już skomplikowany, drogi i – co najważniejsze – ściśle nadzorowany sprzęt. Umiejętność ta jest ograniczana przez *chemię: katalizacyjną*. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności").

Sport: [dyscyplina] (INT, 4)
Wiedza o konkretnej dyscyplinie sportu (boks, Blood Blades, piłka nożna – każda jest odrębną umiejętnością), znajomość jej zasad, ważnych postaci, ostatnich wydarzeń, anegdotek itd. Umiejętność przydatna kibicom (kibicom, nie kibolom) i bukmacherom.

Teorie spiskowe (INT, 4)
Znajomość pokręconych teorii spiskowych, tłumaczących „prawdziwe przyczyny" i oznajmiających „prawdziwy przebieg" wydarzeń. Wiedza o spiskach masonów, templariuszy, Iluminatów, Obcych i innych wrażych sił. Najczęściej spotykana u internetowych świrów i hospitalizowanych paranoików.

Inne umiejętności
Antropologia, ekonomia, filozofia, geografia, historia (kraju, obszaru lub okresu), *kultura* (kraju, obszaru lub okresu), *lingwistyka, prawo* (kraju lub organizacji), *psychologia, strategia*.

INTELEKT – umiejętności bardzo rzadkie

Techniki pamięciowe (INT, 0)
Znajomość technik i systemów zapamiętywania informacji. Pozwala dokładnie, szybko i trwale przechować w pamięci takie dane, jak numery kont, całe strony tekstu, sekwencje obrazów czy szesnastkowe adresy internetowe. Rzadko spotykana – większość ludzi opiera się na „pamięci zewnętrznej" – palmtopach, organizerach w telefonach i staromodnych notatnikach. Pamiętać należy, że umiejętność ta nie daje postaci fotograficznej pamięci – zapamiętanie informacji wymaga świadomego działania.

Sieciarstwo (INT, 0)
Znajomość ogólnoświatowej sieci komputerowej od mniej legalnej strony – powiązania w światku crackerów i netrunnerów, zgromadzone adresy i konta na „warezowniach" dające dostęp do nielegalnego oprogramowania i nielegalnego czasu obliczeniowego, adresy list i forów dyskusyjnych. Odpowiednik *sobieradka* i *koneksji* dla sieciowych włamywaczy i ich przeciwników.

Percepcja – umiejętności zwyczajne

Gry komputerowe (PER, 8)

Umiejętność grania w gry komputerowe. Dla większości ludzi gry to rozrywka lekka, łatwa i przyjemna, dla niektórych jednak – źródło utrzymania.

- *Rolpleje* [INT] – czyli komputerowe gry role-playing. Obejmuje tak granie, jak i prowadzenie w środowiskach indywidualnych i w rozgrywkach online („Noeworld"), w których uczestniczą tysiące ludzi z całego świata.
- *Taktyczne* – dowodzenie wojskami w VR. Popularne w wersjach indywidualnych i wieloosobowych, online. Popularne tytuły to „Attack Vector", superrealistyczny taktyczny symulator walk kosmicznych i „Tank War Europa", gra strategiczna z akcentami historycznymi, przedstawiająca wymyślony scenariusz najazdu Związku Radzieckiego na Europę Zachodnią.
- *Zręcznościówki* [ZRC] – najczęściej strzelanki, ale nie tylko. W Sieci są tysiące serwerów najróżniejszych gier: „Tremor", popularna strzelanka VR, „Croft Daughters' Adventures" (zespołowa zręcznościówka z elementami gry przygodowej i RPG), „Star Wars Fighter Battles", kosmiczna strzelanka w świecie holofilmów George'a Lucasa itp.

Komunikacja (PER, 8)

Umiejętność komunikacji międzyludzkiej, przekazywania informacji i odpowiedniego jej wyrażania. Pozwala rozmawiać na każdy temat szczerze, rzeczowo i nie urażając drugiej strony. Większość ludzi nie rozwija jej i woli polegać na manipulowaniu uczuciami innych (patrz *manipulacja*, niżej). W większości zastosowań komunikacja jest ograniczana przez poziom *języka* rozmowy.

- *Dowodzenie* [DET] – przewodzenie innym, inspirowanie ich i wzbudzanie w nich zaufania.
- *Empatia* – określanie uczuć i nastawienia drugiej osoby przez dłuższą obserwację.
- *Nauczanie* – przekazywanie wiedzy innym. Skuteczne nauczanie wymaga posiadania sporej wiedzy o nauczanej umiejętności.
- *Pertraktacja* [INT] – dochodzenie do optymalnego kompromisu drogą rzeczowej dyskusji.
- *Przekonywanie* – przekazywanie swoich racji drugiej osobie. Zwykle wymaga dobrej woli i zainteresowania ze strony słuchacza.

Manipulacja (PER, 8)

Umiejętność oszukiwania, tumanienia i manipulowania innymi przy użyciu słów (i ewentualnie dodatkowych akcesoriów). W większości przypadków ograniczana przez używany *język*.

- *Blefowanie* [DET] – kłamanie bez mrugnięcia okiem. Pozwala opanować mimikę podczas bezczelnego wciskania kitu (oraz gry w pokera).
- *Czytanie ludzi* – określanie nastawienia rozmówcy na podstawie obserwacji i rozmowy. Służy także do sprawdzenia, czy rozmówca przypadkiem nie kłamie.
- *Erystyka* [INT] – nieuczciwa dyskusja przy pomocy nieczystych chwytów. Pozwala wygrać dyskusję, nawet jeśli nie ma się racji. Jedna z podstawowych umiejętności polityka (lub człowieka piszącego przemówienia politykom).
- *Konwersacja* – subtelne kierowanie rozmowy na pożądane tory i zręczne wyciąganie informacji z rozmówcy.
- *Namawianie* – skłanianie ofiary do podjęcia szybkiej, pożądanej przez namawiającego decyzji, zwykle przez oszołomienie potokiem wymowy.
- *Negocjacja* – nakłanianie do porozumienia na warunkach negocjującego.
- *Zastraszanie* – przekonywanie ofiary o smutnych skutkach braku kooperacji.

Obserwacja (PER, 8)

Umiejętność świadomego zwracania uwagi na swoje otoczenie, przeglądania go pod kątem rzeczy, które nie pasują do reszty. Postać z wysokim poziomem *obserwacji* jest spostrzegawcza – zauważa pozostawione przez innych ślady, drobne, potencjalnie niebezpieczne szczegóły oraz ukryte zagrożenia. Postać otrzymuje automatycznie umiejętność *obserwacja* na poziomie równym PERCEPCJI.

- *Rozglądanie się* – powolne, dokładne sprawdzanie obszaru w poszukiwaniu niepasujących szczegółów.
- *Słuch* – postrzeganie odgłosów niepasujących do otoczenia, cichych kroków lub szczęku metalu.
- *Węch* – zwracanie uwagi na bodźce zapachowe; nawet idealna kryjówka nie ukryje kogoś, kto przed chwilą wyszedł z szamba.

Teleoperacja (PER, 8, ogranicza umiejętności *pilotażu* i wszelkie umiejętności wykorzystywane za pomocą dron)

Zdalne sterowanie różnorakim sprzętem, od pojazdów poczynając, a na robotach chirurgicznych kończąc. Pozwala wydawać polecenia autopilotowi, programować trasę, zadania i funkcje urządzenia. Przy ręcznej kontroli nad pojazdem lub jego systemem stosuje się odpowiednią umiejętność, ograniczoną przez *teleoperację*. Specjalizacje pokrywają się z grupami umiejętności i podnoszą limit ograniczenia dla wszystkich umiejętności z grupy. (Umiejętności ograniczające – patrz dział „Mechanika", punkt „Ograniczenie efektywnej umiejętności", grupy umiejętności – patrz wyżej, zaleta *talent*).

- *Cichociemny* – przemykanie się ukradkiem przy użyciu pojazdów zdalnie sterowanych.
- *Lekarz* – zdalna pomoc medyczna.
- *Pilotaż* – sterowanie dronami latającymi.

- *Prowadzenie* – sterowanie dronami naziemnymi i nawodnymi.
- *Strzelanie* – prowadzenie ognia z broni zamontowanej na dronie.
- *Technika* – zdalne naprawy.

Ukrycie/szukanie (PER, 8)

Umiejętność chowania i znajdowania różności – od oszczędności w nielegalnym złocie (w bieliźniarce), przez podsłuch (w biurku) po śrutówkę (pod płaszczem). Obejmuje również maskowanie i tropienie.

- *Kamuflaż* – chowanie minikamery pod górką śmieci albo transportera opancerzonego w lesie. Zamaskowanie obiektów tak, aby znacząco utrudnić ich odnalezienie przez *obserwację*.
- *Ukrywanie* – umieszczenie nielegalnego towaru w schowku w ubraniu albo ukrycie podsłuchu w dziurze w ścianie. Systematyczne, często wspomagane technicznie ukrywanie rzeczy (i ludzi) przed fizycznym przeszukaniem.
- *Przeszukiwanie* – obmacywanie człowieka w poszukiwaniu broni albo szukanie min przeciwpiechotnych na polu zboża. Systematyczne, nierzadko technologicznie wspomagane poszukiwanie ukrytych na danym obszarze obiektów – innymi słowy, odwrotność *ukrywania*.
- *Tropienie* – odnajdywanie, identyfikacja i interpretacja śladów pozostawianych przez pojazdy, ludzi i zwierzęta. Bardzo silnie zależna od sprzyjających warunków oraz znajomości lokalnej fauny i flory. Ta specjalizacja jest ograniczana przez odpowiednią umiejętność przetrwania w terenie.

Inne umiejętności

Gotowanie, grafik, kamerzysta, śpiew.

Percepcja – umiejętności rzadkie

Ars amandi (PER, 4)

Umiejętność ta pozwala na spędzenie udanej nocy (czy też dnia, pół godziny w wirtualu albo kwadransa w samochodzie, jak kto woli) z drugą osobą o płci zależnej od upodobań. Niezbędna zawodowcom, czyli paniom i panom lekkich obyczajów, popularna też wśród hobbystów. Na wyższych poziomach obejmuje także otrzaskanie z wyrafinowanymi (lub wydziwnionymi) technikami miłosnymi.

Broń pokładowa (PER, 4)

Umiejętność prowadzenia celnego ognia z broni zamontowanej na pojazdach i obsługiwanej przy użyciu skomplikowanych przyrządów celowniczych (czyli nie trzymanej w rękach). Postać z tą umiejętnością potrafi taką broń również przeładować i wyczyścić.

- *Artyleria* – ostrzał pośredni celów przy użyciu rakiet, dział i moździerzy.
- *Bomby i rakiety* – użycie niesterowanych pocisków do ostrzału celów naziemnych z powietrza.
- *Działa* – ogień bezpośredni z armat lub coilgunów i railgunów zazwyczaj zamontowanych na czołgach.
- *Działka i kaemy* – ostrzał z szybkostrzelnej broni mniejszego kalibru.
- *Energetyczna* – używanie bojowych laserów i akceleratorów cząstek.
- *Pociski sterowane* – prowadzenie ognia przy użyciu sterowanych i samosterujących pocisków rakietowych.

Cybertechnika (PER, 4)

Znajomość budowy i działania cyberwszczepów. Umiejętność regulowania, naprawiania i dostrajania bionicznego sprzętu protetycznego i wspomagającego. Nie obejmuje instalacji sprzętu – to domena *medycyny*.

- *Konserwacja* [ZRC] – diagnostyka, konserwacja i naprawa sprzętu.
- *Strojenie* – regulacja interfejsów pomiędzy cybersprzętem a układem nerwowym.

Elektrotechnika (PER, 4)

Praktyczna umiejętność grzebania w sprzęcie i instalacjach elektrycznych. Obejmuje naprawy, regulacje i konserwacje tych części urządzeń, które zajmują się zasilaniem i przesyłaniem energii.

- *Instalacje* [ZRC] – gniazdka, kable, przełączniki i bezpieczniki.
- *Maszyny ciężkie* – naprawa prądnic, agregatów, silników elektrycznych.
- *Sprzęt AGD* [ZRC] – żelazka, autokucharze, kuchenki mikrofalowe, pralki...

Mechanika (PER, 4)

Umiejętność naprawy wszelkiego rodzaju urządzeń mechanicznych. Wymiany trybów, regulacja i naprawa przekładni, pomp, silników i siłowników – wszystko to jest domeną mechaniki. Niektóre specjalizacje to:

- *Maszyny ciężkie* – naprawa wielkiego sprzętu budowlanego.
- *Pojazdy naziemne* – mechanika samochodowa i nie tylko.
- *Pojazdy latające* – mechanika lotnicza.

Memetyka (PER, 4)

Umiejętność manipulowania publiczną świadomością i podświadomością. Pozwala stworzyć (i rozpoznać) pogląd, ideę czy chwytliwe hasło, które – odpowiednio szeroko rozpropagowane – może stworzyć lub zmienić tendencję społeczną, powszechnie

przyjęty pogląd lub ocenę. Skuteczne rozprowadzenie memu wymaga dostępu do środków komunikacji masowej albo chociaż szerokiej sieci znajomych (do rozsiewania metodą plotki).

Mikrotronika (PER, 4)

Znajomość funkcji, budowy wewnętrznej, elementów i ogólnych zasad funkcjonowania urządzeń elektronicznych i fotonicznych. Pozwala na bezpieczną wymianę i naprawę podzespołów elektronicznych zawartych w praktycznie każdym urządzeniu domowego użytku.

- *Komputery osobiste* – od terminali domowych zaczynając, na wearablach kończąc.
- *Mikrokomputery* – proste komputerki sterujące wbudowane w urządzenia codziennego użytku, pozbawione normalnego, przyjaznego interfejsu użytkownika.
- *Sterowniki* – specjalizowana mikroelektronika osadzona w sprzęcie przemysłowym i wojskowym.

Nawigacja (PER, 4)

Określanie swojej pozycji, korzystanie z mapy i orientacja w terenie. Powszechna dostępność komputerowych map sprzężonych z GPS-em pozwala obejść się bez wysokiego poziomu tej umiejętności – chyba że sprzętu nie ma lub akurat zawiedzie.

- *Astronawigacja* – określanie położenia za pomocą czystego nieba i kilku prostych przyrządów.
- *Lądowa* – czytanie mapy i orientowanie się na podstawie charakterystycznych obiektów terenowych.
- *Morska* – prawidłowe korzystanie z map morskich, locji i przyrządów nawigacyjnych.
- *Podziemna* – jak nie zgubić się pod ziemią w kanałach i jaskiniach.

Paleoelektronika (PER, 4)

Umiejętność pozwalająca naprawiać i konserwować zeszłowieczny sprzęt elektroniczny, zbudowany nie z fotoniki i układów scalonych, a z tranzystorów lub lamp.

Sprzęt taki spotyka się przeważnie w muzeach, na szrotach i w osiedlach surwiwalistów.

Paramedyk (PER, 4, daje *pierwszą pomoc* na poziomie 10)

Postać z tą umiejętnością jest kimś w rodzaju wykwalifikowanego mechanika, ale obsługującego ludzkie ciała. Umiejętności paramedyka obejmują szerszy zakres wiedzy niż *pierwsza pomoc* oraz węższy (i nieco inaczej specjalizowany) niż *medycyna*. Umiejętność *paramedyk* daje postaci automatycznie umiejętność *pierwsza pomoc* na poziomie 10. Personel karetki pogotowia i pielęgniarki są paramedykami.

- *Medsprzęt* – obsługa i konserwacja sprzętu medycznego od czujników EKG i urządzeń wspomagających oddychanie, przez tomografy i skanery medyczne, aż po systemy kriostabilizacji.
- *Opatrywanie* [ZRC] – szybkie i sprawne łatanie ran, opatrywanie poparzeń, unieruchamianie złamań itp.
- *Pielęgnacja* – długoterminowa opieka nad chorymi. Zastrzyki, zapobieganie odleżynom, wymiana pościeli, pieluch i cewników, zmiana kroplówek itp.
- *Reanimacja* [ZRC] – przywracanie pulsu i oddechu klinicznie martwym, zazwyczaj przy użyciu odpowiedniego sprzętu medycznego.

Przetrwanie w mieście (PER, 4)

Podstawowa umiejętność bezdomnego. Pozwala znaleźć schronienie i żywność (znaleźć, zdobyć albo upolować i oprawić). Umożliwia odnalezienie w śmietniku dóbr pozornie bezużytecznych, a często wymagających jedynie drobnej naprawy.

Rusznikarz (PER, 4)

Znajomość zasad konstrukcji broni palnej i amunicji pozwalająca na ich naprawę i konserwację. Obejmuje znacznie szerszy zakres wiedzy niż podstawy czyszczenia i smarowania.

- *Akcesoria* – naprawa i montaż składanych kolb, szyn na dodatkowe wyposażenie, systemów sterowania, kompensatorów podrzutu i podobnych gadżetów.
- *Amunicja* – przygotowywanie własnej amunicji, od prostego przeładowywania łusek do chałupniczej produkcji pocisków dum-dum.
- *Broń palna* – naprawy i proste przeróbki broni palnej wszelkiego rodzaju.
- *Broń historyczna* – konstrukcja, naprawy i przeróbki broni czarnoprochowej.

Saper (PER, 4)

Umiejętność bezpiecznego posługiwania się materiałami wybuchowymi, znajomość ich właściwości, metod produkcji, magazynowania i transportu. Oczywiście obejmuje też robienie ładunków wybuchowych, ich podkładanie i detonowanie oraz rozbrajanie i usuwanie.

- *Podkładanie* – formowanie, uzbrajanie i podkładanie ładunków.
- *Produkcja* – domowa produkcja materiałów wybuchowych oraz ich bezpieczne transportowanie. W odróżnieniu od umiejętności *anarchemia* i *chemia: wysokoenergetyczna* obejmuje także przygotowywanie kompletnych ładunków, nie tylko surowych materiałów.
- *Rozbrajanie* – usuwanie zapalników i bezpieczna detonacja ładunków wybuchowych.

Sobieradek (PER, 4, ograniczana przez *znajomość miasta*)
Umiejętność przeżycia w zaułkach wielkiego miasta. Pozwala rozpoznać barwy i znaki graniczne gangów, unikać niebezpiecznych miejsc, zorientować się w życiu ulicy. Umożliwia sprawne i w miarę bezpieczne załatwianie interesów z cwaniakami, ulicznymi sprzedawcami nielegalnego sprzętu i usług, fikserami i dealerami. Postać z *sobieradkiem* posiada wiedzę i umiejętności pozwalające dokonać przestępstwa tak, aby uniknąć prostego wyśledzenia przez policję. Taki harcerz, ale z obrzynem zamiast finki. Postać, która chce zajmować się jakąkolwiek nielegalną działalnością, bez tej umiejętności ma przed sobą bardzo krótką karierę. Efektywny poziom *sobieradka* jest ograniczany przez *znajomość miasta: konkretnej strefy* – postać gorzej sobie radzi w miejscach, których nie zna.

Systemy zabezpieczeń (PER, 4)
Znajomość zasad działania i konstrukcji elektromechanicznych, elektronicznych i fotonicznych systemów zabezpieczeń. Obejmuje takie urządzenia, jak zamki magnetyczne, szyfrowe, alarmy i immobilizery (samochodowe i nie tylko), czujniki nacisku itp. Na wyższych poziomach oznacza obeznanie z co bardziej ezoterycznymi systemami bezpieczeństwa w rodzaju zabezpieczeń przed rozbrojeniem stosowanych na bombach. Pozwala na montaż, demontaż, ciche unieszkodliwienie i przerobienie takich systemów.
- *Planowanie* – jak założyć system bezpieczeństwa, aby jego obejście nie było beznadziejnie proste.
- *Rozpoznawanie* – badanie możliwości systemów alarmowych bez ich włączania.
- *Unieszkodliwianie* [ZRC] – wyłączanie systemów bezpieczeństwa, jeśli jest się osobą nieuprawnioną.
- *Zakładanie* – montaż systemów bezpieczeństwa.

Sztuka przetrwania (PER, 4, ogranicza umiejętność *śledzenie: tropienie*)
Umiejętność przeżycia w dziczy – znalezienia pożywienia, wody i schronienia oraz rozpoznania i uniknięcia zagrożeń. Obejmuje także podstawową znajomość flory i fauny oraz jej zwyczajów. Pozwala rozpoznać charakterystyczne dla danego terenu niebezpieczeństwa. *Sztuka przetrwania* jest umiejętnością ograniczającą dla *śledzenia: tropienia* – znajomość specyfiki terenu umożliwia skuteczne tropienie.
- *Podbiegunowy* – jak przeżyć w lodach dalekiej Północy lub na lądolodzie Antarktydy.
- *Pustynny* – umiejętność znalezienia wody w kaktusie (albo dziurze w ziemi) i jaszczurki pod kamieniem.
- *Tropikalny* – jak uniknąć bycia zjedzonym w dżungli i samemu bezpiecznie się pożywić.
- *Umiarkowany* – przetrwanie w stepach, lasach i puszczach umiarkowanej strefy klimatycznej.

Wizaż (PER, 4)
Umiejętność pielęgnacji i upiększania ciała. Popularna zwłaszcza wśród kobiet, często jako hobby połączone z lekką kompulsją, co powoduje dyskomfort przy wychodzeniu z domu bez makijażu.
- *Fryzura* – sprawna praca nożyczkami, farbami i pianką usztywniającą.
- *Manicure i pedicure* – sposoby na piękne paznokcie.
- *Makijaż* – maskowanie defektów urody i subtelne podkreślanie zalet, a także zmiana wyglądu.

Znajomość dużego obszaru (PER, 4)
Znajomość wybranego dużego terenu – całej Puszczy Białowiesko-Augustowskiej, jednego województwa lub całego państwa. Obejmuje ogólną wiedzę o położeniu miast i osiedli, stanie i rozkładzie sieci komunikacyjnej i charakterystycznych cechach obszaru. Obejmuje także podstawową wiedzę o najważniejszych postaciach z danego terenu.

Znajomość miasta (PER, 4, ogranicza umiejętność *sobieradek*)
Dość ogólna znajomość obszaru wybranego megamiasta. Pozwala poruszać się po mieście w miarę bezproblemowo, określić swoje w nim położenie, rozpoznać znaki szczególne, charakterystyczne budowle, najważniejsze obiekty.
- *Komunikacja publiczna* – znajomość rozkładów jazdy, czasów przejazdu i tras środków komunikacji miejskiej. Umiejętność ta pozwala szybko i bezpiecznie przemieścić się z jednego kawałka miasta na drugi przy użyciu publicznego transportu.
- *[konkretna strefa]* – w miarę dokładna znajomość terenu wybranej strefy miejskiej. Obejmuje znajomość ważniejszych miejsc (komisariaty, apteki, szpitale) i rejonów potencjalnie niebezpiecznych.
- *Sieć drogowa* – znajomość układu ulic i dróg szybkiego ruchu z punktu widzenia kierowcy. Pozwala ominąć miejsca wiecznie zakorkowane, używać nieoczywistych skrótów i ogólnie przemieszczać się szybko i sprawnie przy użyciu własnego pojazdu.

Znajomość niewielkiego terenu (PER, 4)
Bardzo dokładna znajomość określonej okolicy – jednej enklawy rolniczej albo wycinka strefy miejskiej, takiego jak Prascu czy Podspód. Obejmuje znajomość takich szczegółów, jak rozkład zajęć lokalnej straży miejskiej i policjantów z komendy lub położenie przydatnych miejsc w rodzaju budynku z dwoma wyjściami. Postać z tą umiejętnością zna także „kolesi z dzielni", ciekawe, charakterystyczne czy ważne postaci z okolicy. W części przypadków umiejętność ta może być użyta zamiast *sobieradka*. (Więcej na temat praktycznego zastosowania umiejętności *sobieradek* i jej zastępowania przez *znajomość niewielkiego terenu* – patrz dział „Mechanika", punkt „Fikserka dla opornych, czyli szerzej o umiejętności *sobieradek*").

Inne umiejętności
Gry planszowe, kryminalistyka, księgowość, muzyka, ochrona osobista, okultyzm, procedury lotnicze, procedury policyjne, procedury wojskowe, procedury wywiadu, psychoterapia, rehabilitacja, rolnictwo, savoir-vivre, taktyka, telekomunikacja, zarządzanie.

Percepcja – umiejętności bardzo rzadkie

Czytanie z ust (per, 0)
Umiejętność odczytywania słów z ruchu warg. Wymaga dobrej widoczności na usta mówiącego. Specjalizacjami tej umiejętności są określone języki obce. Umiejętność ta jest ograniczana przez znajomość języka, którym posługuje się mówiący.

Kanalarstwo (per, 0)
Znajomość kanałów i podziemnych instalacji Warszawy, ich mieszkańców, zwyczajów oraz zagrożeń. Bardzo specyficzna i trudniejsza niż inne znajomość niewielkiego terenu.

Kerning (per, 0)
Znajomość Rdzenia Arkologii Posen. Pozwala bezpiecznie poruszać się po tym odciętym od świata fragmencie arkologii, rozeznać się w jego rozkładzie, rozpoznawać lokalne organizacje i zwyczaje.

Koneksje (per, 0)
Powiązania postaci, jej krąg znajomych z pracy i spoza pracy. Sieć znajomości zbyt luźnych, aby oddać je poprzez *kontakty*. Koneksje odzwierciedlają układy towarzyskie, w których znajduje się postać. Umiejętność ta pozwala znaleźć człowieka dysponującego potrzebną wiedzą, znajomościami czy możliwościami – czasowy kontakt skłonny do współpracy. Koneksje oddają również dostępne postaci sposoby i środki nacisku na współpracowników. Jest to jedna z podstawowych umiejętności dla polityków, managerów, administratorów, detektywów, słowem – każdego człowieka, którego praca wymaga sprawnego kontaktu z ludźmi.

Przetrwanie w terenie zmutowanym (per, 0)
Umiejętność przeżycia na obszarach kontrataku Matki Natury – w Puszczy Białowiesko-Augustowskiej, na Everglades czy w niektórych rejonach tropikalnej dżungli. Umożliwia znalezienie wody, pożywienia i schronienia wśród dziwacznej i często śmiertelnie groźnej przyrody. W zasadzie specyficzna i trudniejsza odmiana sztuki przetrwania.

Języki obce

Umiejętność posługiwania się językiem obcym rozwijana jest dla każdego języka osobno. Wszystkie języki obce są umiejętnościami kontrolowanymi przez intelekt. Trudność zależy od podobieństwa do języka ojczystego i łatwości zetknięcia się z danym językiem. Co za tym idzie, zależy od kraju, w którym wychowała się postać.

Skuteczne porozumiewanie się w obcym języku wymaga umiejętności na poziomie 10, zaś posługiwanie się nim bez żadnego akcentu – umiejętności na poziomie 15.

Rodziny językowe traktowane są jako grupy umiejętności na potrzeby talentu *lingwista*.

Dla Polaków języki obce to:

EDeranto (int, 8)
Język bojowy i administracyjny Armii Terrańskiej i Earth Defense, będący w zasadzie rozszerzonym i nieco zmodyfikowanym Esperanto.

Języki słowiańsko-bałtyckie
Czeski, rosyjski, słowacki, ukraiński:* (int, 8). *Białoruski*, bułgarski*, litewski, łotewski, macedoński, serbsko-chorwacki, słoweński:* (int, 4).

Języki germańskie
Angielski, niemiecki: (int, 8). *Afrikaans, duński, norweski, flamandzki, holenderski, islandzki, skandynawski, szwedzki:* (int, 4).

Języki romańskie: (int, 4)
Francuski, hiszpański, kataloński, portugalski, rumuński, włoski oraz język martwy: *łacina.*

Języki helleńskie: (int, 0)
Nowogrecki oraz języki martwe: *starogrecki, bizantyjski.* Języki helleńskie używają alfabetu greckiego.

Języki celtyckie: (int, 0)
Irlandzki, szkocki, walijski.

Języki semickie (int, 0)
Arabski klasyczny (urzędowy język Kalifatu), *hebrajski* (język od niedawna martwy, używający alfabetu hebrajskiego), *dialekty regionalne arabskiego* (północnoafrykański arabski, turecki itd.) oraz języki martwe, takie jak *aramejski.* Arabski i jego dialekty używają alfabetu arabskiego.

Języki ugrofińskie (INT, 0)
Estoński, fiński oraz język martwy: *węgierski.*

Języki chińsko-tybetańskie (INT, 0)
Kantoński, mandaryński, inne dialekty regionalne (np. *dialekt szanghajski*). Wszystkie dialekty i odmiany chińskiego używają chińskiego pisma ideograficznego – służy ono często jako wspólny język Chińczykom z różnych regionów.

Języki altaickie (INT, 0)
Japoński (używający dwóch alfabetów sylabicznych oraz ideogramów podobnych do chińskich), *koreański* (używający koreańskiego pisma ideograficznego).

Języki indoaryjskie (INT, 0)
Bengalski, gudżarati, hindu, sanskryt (prawie martwy, używany w celach religijnych), *sindhi* i mnóstwo innych. Hindi i sanskryt używają alfabetu dewanagari, pozostałe – łacińskiego.

Inne języki
Wszystkie niewymienione wyżej języki – *baskijski, navajo, wietnamski* itd., itp. – są umiejętnościami bardzo rzadkimi.

Historia i otoczenie postaci

Po ustaleniu wad, zalet i umiejętności postaci przychodzi pora na określenie jej miejsca w świecie.
Napisanie historii postaci daje graczowi do dyspozycji dodatkową porcję PP w wysokości 1/4 puli podstawowej. Za te punkty można wykupić wyłącznie *kontakty*, *znajomości terenu*, umiejętności hobbystyczne i *języki obce*. Kontakty nabywane z tej puli nie mogą być droższe niż 10 punktów postaci. Znajomości terenu winny dotyczyć rodzinnego miasta lub miejsc, gdzie postać spędziła znaczną część swojego życia.

Umiejętności hobbystyczne zasługują na dłuższą wzmiankę. Ich podstawowym celem jest zwiększenie wiarygodności postaci – wyposażenie jej w umiejętności inne niż niezbędne do przeżycia. Prawdziwi ludzie oprócz strzelania, prowadzenia samochodów czy prucia systemów komputerowych potrafią też gotować czy grać na gitarze. Pula dodatkowych punktów przeznaczona jest między innymi na zakup takich właśnie „koloryzujących" umiejętności. Mistrz Gry powinien zwrócić uwagę na to, czy gracze nie próbują nadużywać swoich hobby. Jeśli umiejętność hobbystyczna pokrywa się z działalnością zawodową postaci – taktyka policji dla płatnego zabójcy, sieciarstwo dla hackera – gracz musi za nią zapłacić z normalnej puli punktów. Celem umiejętności hobbystycznych jest dobarwienie postaci, a nie jej optymalizacja punktowa.

Dochody, gadżety i poziom życia

Poziom życia postaci – gdzie mieszka, w co się ubiera, czym jeździ – zależy od zalety *status*. Dokładna ilość zasobów, którymi dysponuje postać, podana jest w jej opisie. Status oznacza także konieczność wydawania miesięcznie pewnej sumy na utrzymanie. Pieniądze na ten cel postać może sobie zapewnić, wykupując zaletę *dochody*. *Dochody* połączone z wadą *obowiązek* oddają pracę na etacie lub inne zajęcie zapewniające stały dochód w zamian za poświęcanie mu czasu. *Dochody* nieobciążone *obowiązkiem* oznaczają, że postać utrzymuje się z lokat bankowych, dywidend z posiadanych akcji lub kieszonkowego. Postać bez wykupionych stałych *dochodów* może próbować utrzymać się dzięki wykonywaniu tzw. wolnego zawodu lub liczyć na to, że „jakoś to będzie" (co zwykle kończy się spadkiem *statusu*). Warto przypomnieć, że łatwo namierzyć postać, która utrzymuje swój status z nielegalnych dochodów, nie zachowując przy tym ostrożności. Rutynowe porównanie wydatków z przychodami wykaże różnicę, a to oznacza dochodzenie skarbówki i wiele nieprzyjemności.

Pozwolenia i uprawnienia

Odpowiednie uprawnienia umożliwiają postaci legalne korzystanie ze sprzętu o ograniczonym dostępie czy też wykonywanie pewnych funkcji. Zdobycie zezwolenia wymaga zwykle zdania egzaminu oraz uiszczenia odpowiedniej opłaty. Egzamin to po prostu test (łatwy lub przeciętny) odpowiedniej umiejętności. Niektóre wady – w szczególności zaburzenia psychiczne lub wada *karany* – mogą uniemożliwić zdobycie zezwolenia. Poniżej znajduje się lista popularniejszych zezwoleń wraz z umiejętnościami i kosztem (więcej szczegółów znaleźć można w dziale „Sprzęt"):

- **Prawo jazdy** (samochody lub motocykle, 250 zł).
- **Pozwolenie na broń** (broń krótka, 1000 zł).
- **Licencja agenta ochrony** (broń krótka, walka w zwarciu, procedury policyjne, 5000 zł).
- **Licencja programisty** (informatyka: programowanie, 1000 zł).
- **Uprawnienia administratora systemu** (informatyka: zabezpieczenia, 1500 zł).
- **Licencja pilota turystycznego** (samoloty, sterowce lub pionowzloty, 5000 zł).
- **Licencja teleoperatora** (teleoperacja, 2000 zł).
- **Uprawnienia lekarskie** (medycyna, 10 000 zł).
- **Licencja prywatnego detektywa** (procedury policyjne, 2500 zł).

Przydział punktów fuksa

Dokładne sposoby wykorzystania punktów fuksa zostały opisane w rozdziale z mechaniką („Punkty fuksa"), tutaj przypomnimy tylko, że PF służą, ogólnie rzecz biorąc, do ratowania życia postaci i wyciągania jej z poważnych tarapatów. Gracz, który zadał sobie trud dokładnego wymyślenia (i spisania!) historii, otoczenia i motywacji postaci, winien zostać nagrodzony jednym punktem fuksa. Jeżeli historia jest bogata, barwna i pełna „haków" przydatnych do wciągnięcia jej (albo całej drużyny) w dziwaczne wydarzenia, które planuje Mistrz Gry, graczowi można dać dwa albo nawet trzy punkty fuksa.

Szlif końcowy

Jeśli gracz rozpoczął od silnego konceptu postaci, odpowiedzi na poniższe pytania już zna. Jeśli nie, zastanowienie się nad nimi pomoże mu dodać postaci trochę kolorytu nieprzekładalnego na punkty postaci.

Jakiej płci jest postać?

Kwestia wbrew pozorom nieoczywista. Prócz oczywistych różnic między kobietami a mężczyznami, pamiętać należy także o istnieniu osób pozbawionych płci przez zabiegi chirurgiczne i neurohormonalne (co w ***idee fixe*** oddaje zaleta *aseks*).

Jak postać wygląda?

Jak jest zbudowana? „Budowa 10" może oznaczać zarówno wysokiego, szczupłego drągala, jak i przysadzistego, zgarbionego kurdupla. Czy postać ma jakieś zalety lub wady, które wpływają na jej wygląd? Czy jest *atrakcyjna*? Może ma *nadwagę*? Do której z grup etnicznych należy? Czy wygląda jak mieszkaniec Mazowsza od siedmiu pokoleń, czy może reprezentuje którąś z mniejszości? Czy ma znaki szczególne, blizny, tatuaże? Czy ubiorem lub uczesaniem zdradza przynależność do jakiejś subkultury? Jakie robi pierwsze wrażenie?

Gdzie i kiedy postać przyszła na świat?

Dziecko dorastające w korporacyjnej dzielnicy Warszawy wychowa się w zupełnie innych warunkach niż wychowywane przez leśniczego w środku Puszczy Białowiesko-Augustowskiej. Pomyśleć należy o dzieciństwie postaci, jej przyjaciołach, okolicy, w której dorastała. Wiek postaci także jest ważny – które z wydarzeń wstrząsających światem postać pamięta? Wojnę z Obcymi? Trzecią Wojnę Światową? Lata Chaosu? Czy i jak któreś z tych wydarzeń wpłynęło na rodzinę, znajomych, otoczenie postaci?

Jak wygląda rodzina postaci?

Czym zajmują lub zajmowali się jej rodzice? Z czego utrzymywała się rodzina? Czy postać zna swoich rodziców, czy jest jedną z sierot Lat Chaosu? Czy ma jakieś rodzeństwo? Może postać założyła własną rodzinę, ma dzieci? Może żyje w stałym związku z jedną osobą, może w bardziej złożonym układzie?

Jakie jest wykształcenie postaci?

Czy postać ma średnie albo wyższe wykształcenie? Czy chodziła do dobrych, drogich szkół? Jeśli tak, kto ją sponsorował? A może wszystkiego, co wie, nauczyła się na ulicy? To dobry moment, aby zastanowić się, czy wszystkie umiejętności postaci mają sens. Dziecko bogatych rodziców, oglądające miasto zza pancernych szyb rodzinnego samochodu, raczej nie ma gdzie nauczyć się *sobieradka*, a młody człowiek z Prascu nie zostanie informatykiem, jeśli jedyne komputery, jakie widywał, to rozbite szczątki terminali w ścianach.

Z czego postać żyje?

Odpowiedź na to pytanie zależy w znacznej mierze od założeń kampanii. Jeśli postacie są z założenia w miarę normalnymi ludźmi, to będą zapewne jakoś zarabiać na życie (albo biedować na zasiłku). Nawet osobniki poruszające się „w drugim obiegu" mogą mieć jakieś doświadczenia zawodowe. A może postać jest nadal na utrzymaniu rodziców?

Jakie postać ma zasady?

Czy postać ma jakieś konkretne poglądy polityczne? Jeśli tak, jakie? Czy jest religijna? Pamiętać należy, że konflikty na tle religijnym zdemolowały świat nie tak dawno temu i rany z nich wynikłe są wciąż świeże. Czy postać posługuje się jakimś kodeksem moralnym? Czy odczuwa opory przed użyciem przemocy? Czy jest monogamiczna?

Czy postać snuje jakieś dalekosiężne plany?

Czy postać jest zadowolona ze swojego życia, otoczenia, stanu świata? Czy planuje „coś z tym zrobić"? Jeśli tak, to co? Czy jest pełnym zapału anarchistą, naiwnym pacyfistą czy może drobnym bandytą obojętnym na sprawy wykraczające poza następny zarobek?

Czy postać ma jakieś drobne nawyki?

Słucha Radia Wolna Warszawa? Nie korzysta z telefonów komórkowych? Pije wyłącznie herbatę? Czy ma charakterystyczne tiki, wzorce zachowań, coś, co półświadomie robi, kiedy jest zdenerwowana?

Szablony postaci

Po co szablony?

Tworzenie postaci w ***idee fixe*** – jak w każdym inny punktowym systemie – może przytłaczać. Bogactwo opcji powoduje, że nie da się usiąść i „po prostu zrobić postaci". Szablony mają ułatwić proces tworzenia postaci, dając graczom prawie gotowy wzorzec, który należy jedynie nieco doszlifować i wyposażyć w charakterystyczne cechy.

Jak używać szablonów?

Każdy szablon ma podany koszt w punktach postaci. Pierwszym krokiem generowania postaci przy jego użyciu jest zapłacenie tego kosztu. Jeśli graczowi zostały jeszcze jakieś PP – a często tak będzie – to należy je sensownie wydać. Pulę można oczywiście powiększyć, biorąc wady albo tworząc historię postaci (patrz wyżej, „Punkty – skąd się biorą i na co je wydać").

Szablon postaci nie jest niezmienny. Można, a wręcz powinno się dokonywać w nim zmian, przerabiać go tak, aby oparta na nim postać była dokładnie taką, jakiej chce gracz. W szczególności dotyczy to umiejętności. Szablony nie dodają się w łatwy sposób – nie da się kupić dwóch szablonów i w prosty sposób zsumować umiejętności i współczynników. Jeśli dostępne punkty postaci wystarczają na zakupienie więcej niż jednego szablonu, należy wykorzystać jeden szablon jako „fundament" konstrukcji postaci, a resztę PP wydać na modyfikacje zgodnie z zasadami – albo po prostu wygenerować postać od zera.

Przy tworzeniu szablonów nie uwzględniono dodatkowych PP przysługujących za powiązania z innymi postaciami i historię. Ich liczbę należy ustalić z Mistrzem Gry i wydać, zwracając szczególną uwagę na zakup kontaktów.

Eks-glina

Były pracownik policji – municypalnej lub państwowej – zna na wylot ciemniejszą stronę swojego miasta. Nader często jest człowiekiem zgorzkniałym, przedwcześnie postarzałym z powodu stresu i tego, co widział na ulicach. Nierzadko mimo odejścia z policji nadal czuje się zobowiązany walczyć z przestępcami i pomagać ofiarom. Równie często zdarza się, że eks-glina jest bandytą wykorzystującym swoją wiedzę o procedurach policyjnych do skutecznego unikania władz. Eks-glina musi znać swój teren – dość podstawowy (jak na gliniarza) poziom umiejętności *znajomość miasta* należy koniecznie zwiększyć za dodatkowe punkty postaci.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 12
- ZWN 10
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 0
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*

Umiejętności
- *Manipulacja* 15
- *Obserwacja* 14
- *Sobieradek* 10
- *Broń krótka* 13
  · *pistolety* +2
- *Używanie komputera* 12
  · *wyszukiwanie danych* +2
- *Odporność na ból* 10
- *Instynkt walki* 8
- *Procedury policyjne* 12
- *Samochody* 13
  · osobowe +2
- *Walka w zwarciu* 12
  · *policyjna* +2
- *Bronie obuchowe* 12
  · *pałki* +1
- *Pierwsza pomoc* 12
- *Ukrycie/szukanie* 12
- *Znajomość miasta* 10
- *Koneksje* 5
- *Lekkoatletyka* 10
- *Język ojczysty* 10
- *Siła* 10

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, dobre ubranie, ibek, tazer, smartfon, okulary HUD, 300 zł.

Koszt: 118 PP.

Eks-żołnierz

Żołnierz Wojska Polskiego, obecnie bez stałego źródła utrzymania. Bez pracy po zakończeniu kontraktu albo z jakichś przyczyn zwolniony ze służby. Posiada wiele przydatnych i rzadko spotykanych umiejętności. Byli wojskowi trafiają często do oddziałów taktycznych policji, firm ochroniarskich albo do kryminalnego podziemia. Rezerwista Obrony Terytorialnej będzie miał podobny zestaw umiejętności.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 12
- ZWN 10
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 0
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*

Umiejętności
- *Obserwacja* 14
- *Sobieradek* 10
- *Komunikacja* 10
- *Broń krótka* 12
- *Broń długa* 14
  · *karabiny* +1
- *Broń ciężka* 10
- *Ukrycie/szukanie* 13
  · *kamuflaż* +2
- *Pojazdy naziemne* 12
  · *kołowe* +1
- *Samochody* 12
- *Pierwsza pomoc* 12
- *Używanie komputera* 12
  · *systemy obserwacji* +2
- *Używanie elektroniki* 12
  · *komunikacja* +1
- *Teleoperacja* 12
- *Procedury wojskowe* 10
- *Taktyka* 10
- *Odporność na ból* 10
- *Instynkt walki* 10
- *Walka wręcz* 11
  · *wojskowa* +2
- *Lekkoatletyka* 12
  · *kondycja* +2
- *Język ojczysty* 10
- *Siła* 10

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek i portfel, lekka kamizelka kuloodporna, ubranie kuloodporne z demobilu (kurtka balistyczna z naszywką jednostki), nóż bojowy, smartfon, kiepskie ubranie, nielegalny lekki pistolet, 50 naboi i dwa magazynki, 200 zł.

Koszt: 128 PP.

Fikser

Podstawowy element podziemnej ekonomii – pośrednik. Zapewnia płynny przepływ towarów i usług od oferentów do potrzebujących, odcinając po drodze mały procent dla siebie. Fikser żyje ze swoich znajomości, reputacji i szybkiej gadki. Może specjalizować się w określonym rodzaju działalności (pośrednictwo pracy, kupno „zupełnie nowych" części samochodowych) albo łapać każdą okazję zarobku, jaka mu się nawinie. Szablon nie obejmuje wszystkich kontaktów, które fikserowi są niezbędnie potrzebne, a zależą od specjalności, w której zarabia – stąd niewysoki koszt.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 10
- ZWN 10
- INT 11
- PER 13
- DET 10

Zalety i wady
- *Utajniony status* 1
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*
- *Kontakt: policyjny detektyw, życzliwy*
- *Kontakt: uliczny cyngiel i ochroniarz, bardzo życzliwy*

Umiejętności
- *Obserwacja* 14
- *Manipulacja* 15
  · *czytanie ludzi* +2
- *Komunikacja* 15
  · *pertraktacja* +2
- *Sobieradek* 15
- *Koneksje* 15
- *Znajomość miasta* 13
- *Używanie komputera* 12
- *Lekkoatletyka* 12
- *Broń krótka* 10
  · *pistolety* +1
- *Ukrycie/szukanie* 13
- *Odporność na ból* 10
- *Język ojczysty* 10
- *Siła* 10

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek i portfel z wyłącznikiem nadawania, nielegalny telefon, legalny prosty telefon, odSHIELDowany palmtop z nielegalnym mocnym szyfrowaniem i jednostrzałowym miotaczem pianki pieprzowej w obudowie, dwa komplety dobrego ubrania (wygodne uliczne i „smart casual"), porządna kurtka z przynajmniej jedną ukrytą kieszenią, nielegalny lekki pistolet, 50 naboi, generator szumu, 500 zł, 3000 zł w biżuterii i barterze.

Koszt
119 PP.

Infohandlarz

Infohandlarz nie zajmuje się jedynie obrotem informacjami, ale także – może nawet przede wszystkim – ich zdobywaniem. Jego domeną jest wtykanie nosa w nieswoje sprawy, osobiście oraz przez rozpytywanie i przeglądanie sieci. Prócz czerpania zysków z nielegalnego zbierania informacji infohandlarzom zdarza się dorabiać w roli specjalistów od wyszukiwania i korelowania informacji – guglaczy. Do infohandlarzy zaliczyć można także prywatnych detektywów i reporterów terenowych. Różnice w szablonie będą minimalne i sprowadzą się do wyposażenia (licencje) oraz niektórych umiejętności (pisarz dla reportera, procedury policyjne dla detektywa).

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 10
- ZWN 11
- INT 11
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 1
- *Dochody* 1
- *Zwykły obowiązek: praca w niepełnym wymiarze godzin* (guglacz, reporter lub pokrewny zawód)

Umiejętności
- *Manipulacja* 14
  · *czytanie ludzi* +1
- *Komunikacja* 14
- *Obserwacja* 14
- *Sobieradek* 12
- *Koneksje* 10
- *Skradanie* 12
- *Broń krótka* 10
  · *pistolety* +1
- *Używanie komputera* 14
  · *wyszukiwanie danych* +2
- *Analiza danych* 13
- *Lekkoatletyka* 13
- *Odporność na ból* 10
- *Używanie elektroniki* 13
- *Teleoperacja* 12
- *Język ojczysty* 10
- *Siła* 10

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, dobre ubranie, ibek i portfel, smartfon, nielegalna kamera z weryfikacją zapisu, trzy nielegalne pluskwy, generator szumu, odpluskwiacz, nielegalny pistolet lekki, 50 naboi, lekka kamizelka kuloodporna, 1000 złotych, 500 złotych w biżuterii.

Koszt: 116 PP.

Komputerowiec

„It seems you've been living two lives, Mr. Anderson". Komputerowiec nader często za dnia zajmuje się jakimś spokojnym, całkowicie normalnym zajęciem – na przykład administruje siecią w niewielkiej firmie, rozwiązując problemy zbyt trudne dla pokładowych systemów eksperckich w komputerach, wieczorem zaś pisze oprogramowanie open source, łamie zabezpieczenia na produktach audiovideo lub wdziera się do systemów komputerowych.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 10
- ZWN 10
- INT 13
- PER 10
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 1
- *Dochody* 1
- *Zwykły obowiązek: praca w niepełnym wymiarze godzin* (administrator sieci, programista albo zawód pokrewny)

Umiejętności
- *Obserwacja* 12
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 12
- *Odporność na ból* 10
- *Język ojczysty* 13
- *Używanie komputera* 16
- *Informatyka* 16
  · *zabezpieczenia* +2
- *Mikrotronika* 12
  · *komputery osobiste* +2
- *Sieciarstwo* 12
- *Koneksje* 10
- *Sobieradek* 10
- *Walka wręcz* 10
  · *krav maga* +1

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek, smartfon, dobre ubranie (w tym co najmniej jeden t-shirt z hakerskim dowcipem), nielegalny telefon, nielegalny, odSHIELDowany portable, okulary HUD i opaska indukcyjna, nielegalne freeware'owe oprogramowanie (skaner sieci, środowisko programistyczne, komunikator sieciowy z mocnym szyfrowaniem transmisji), 2500 złotych, 1000 złotych w biżuterii.

Koszt: 116 PP.

Mordoklepca

Specjalista od bicia. Ktoś, kto z własnoręcznego aplikowania przemocy uczynił sposób na życie. Może być zawodnikiem w nielegalnych walkach bez zasad, może ulicznym „hobbystą", a może po prostu człowiekiem bez określonego zawodu, dla którego sztuki walki są sposobem na poradzenie sobie z potworną nudą bezrobocia. Mordoklepcy mogą też łatwo znaleźć zatrudnienie w agencjach ochrony – zawsze jest popyt na ludzi mogących sprawnie obezwładnić agresywnego klienta centrum handlowego.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 10
- ZWN 13
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 0
- *Dochody* 0
- *Oburęczność*
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*

Umiejętności
- *Obserwacja* 14
- *Siła* 12
- *Lekkoatletyka* 15
  · *kondycja* +1
- *Odporność na ból* 14
- *Język ojczysty*
- *Walka wręcz* 14
  · *MMA* +2
- *Walka w zwarciu* 14
  · *MMA* +2
- *Instynkt walki* 10
- *Sobieradek* 10
- *Manipulacja* 13
  · *zastraszanie* +2
- *Pierwsza pomoc* 10
- *Noże* 14
  · *paralizatory* +1
- *Bronie obuchowe* 14
  · *pałki* +1

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek, dobre ubranie w sportowym stylu, smartfon, rękawice bez palców, tonfa, krótki, paskudnie wyglądający nóż, 1500 złotych.

Koszt: 121 PP.

Ochroniarz

Zadania ochroniarza – w sensie ochrony osobistej, nie pilnowania budowy – nie ograniczają się wyłącznie do heroicznego zasłaniania podopiecznego przed kulami. Ochroniarz zajmuje się także zabezpieczeniem obiektów, w których podopieczny przebywa, wyszukiwaniem i likwidowaniem środków rozpoznania technicznego, a zdarza się, że bywa też psychoanalitykiem.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 12
- ZWN 10
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 1
- *Dochody* 1
- *Ciężki obowiązek: praca* ochroniarza

Umiejętności
- *Obserwacja* 14
  · *rozglądanie się* +2
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 10
- *Odporność na ból* 12
- *Język ojczysty* 10
- *Ukrycie/szukanie* 14
  · *przeszukiwanie* +2
- *Ochrona osobista* 15
- *Broń krótka* 14
  · *pistolety* +2
- *Paramedyk* 12
- *Używanie elektroniki* 12
  · *czujniki* +2
- *Walka w zwarciu* 12
  · *policyjna* +2
- *Komunikacja* 13
- *Sobieradek* 10
- *Samochody* 13
  · *osobowe* +1
- *Znajomość miasta* 12
- *Instynkt walki* 10

Wyposażenie
Porządne mieszkanie w masowcu (połączone dwa standardowe), ibek, dwa komplety dobrych ubrań (nierzucające się w oczy uliczne ciuchy i niedrogi garnitur), koszulka balistyczna, balistyczna marynarka sportowa, lekka kamizelka kuloodporna, pozwolenie na broń, pistolet lekki, 50 nabojów i dwa magazynki.

Koszt
125 PP.

Ripperdoc

Ripperdoc (bardziej po polsku – rzeźnik) to podziemny lekarz. Często praktykujący bez posiadania jakiegokolwiek dyplomu, w obskurnym lokalu albo wręcz na pace furgonetki, rzeźnicy stanowią „sektor usług medycznych" szarej ekonomii. Rodzaj usług zależy głównie od zasobności portfela klienta. Odpowiednia suma może załatwić wszystko – od wyjęcia kuli do instalacji wszczepów.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 12
- ZWN 10
- INT 12
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Utajniony status* 2
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*
- *Talent: lekarz*
- *Kontakt: znajomy anestezjolog w szpitalu uniwersyteckim, życzliwy*

Umiejętności
- *Obserwacja* 12
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 10
- *Odporność na ból* 10
- *Język ojczysty* 12
- *Medycyna* 17
- *Paramedyk* 15
- *Cybertechnika* 15
- *Pierwsza pomoc* 12
- *Koneksje* 10
- *Sobieradek* 10
- *Noże* 10
  · *paralizatory* +1

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek, dobre ubranie, smartfon, nielegalny telefon, paralizator, minizestaw mikronarzędzi do cybernetyki, „przychodnia" (lokal w kiepskiej dzielnicy, wyposażony w sprzęt i środki medyczne równoważne polowemu zestawowi medycznemu rozszerzonemu o kilka dawek środków przeciwwstrząsowych czy akceleratorów regeneracyjnych), 500 zł, 2000 zł w biżuterii.

Koszt
113 PP.

Technik

Entuzjasta grzebania w mechanizmach albo elektronice, specjalista od napraw, poprawek i przeróbek. Uliczni technicy utrzymują w działaniu wszelkiego rodzaju sprzęt, traktując zalecenia producenta jako luźne wskazówki i całkowicie ignorując gwarancje. Lepiej wyposażeni spece od techniki nie tylko naprawiają, ale też konstruują skomplikowane narzędzia i systemy – dzięki względnie niskim cenom komputerowo sterowanych linii produkcyjnych znanych na ulicy jako mikrofabryczki. Technicy starają się unikać nadmiernej specjalizacji, utrzymując przynajmniej podstawowy poziom kompetencji w jakichś dziedzinach innych niż swoja pasja. Poniższy schemat technika jest tylko jednym z możliwych. Przeróbka mechanika samochodowego z drygiem do rusznikarstwa na speca od cybertechniki z drygiem do systemów zabezpieczeń nie będzie trudna. Wszystkie umiejętności techniczne należą do tej samej grupy trudności (tj. są umiejętnościami rzadkimi opartymi na PERCEPCJI albo INTELEKCIE), można więc po prostu zamienić jedną na drugą.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 10
- ZWN 10
- INT 12
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Status* 1
- *Dochody* 1
- *Zwykły obowiązek: praca* w warsztacie samochodowym

Umiejętności
- *Obserwacja* 12
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 10
- *Odporność na ból* 10
- *Język ojczysty* 12
- *Broń krótka* 11
  · *pistolety* +2
- *Mechanika* 15
  · *pojazdy naziemne* +2
- *Elektrotechnika* 14
- *Mikrotronika* 13
- *Rusznikarz* 13
- *Sobieradek* 10
- *Inżynieria mechaniczna* 14
- *Fizyka* 12
  · *ciała stałego* +2
- *Matematyka* 12
- *Używanie komputera* 12

Wyposażenie
Porządne mieszkanie w masowcu (dwa połączone), ibek, smartfon, nielegalny telefon, dobre ubranie, odporne ubranie robocze, gogle utwardzane, duży zestaw narzędzi samochodowych, zestaw narzędzi mikrotronicznych, miotacz pianki pieprzowej (medium), nielegalny pistolet lekki z celownikiem kolimatorowym i kompensatorem odrzutu 2, jeden magazynek i 50 naboi, 1000 zł, 1000 zł w biżuterii.

Koszt
129 PP.

Uliczny cwaniak

Jeden z kręcących się „na mieście” spryciarzy. Przeciwieństwo specjalisty – zna się na wszystkim po trochu. Od biedy potrafi sforsować system alarmowy, w razie potrzeby będzie negocjował, prowadził samochód czy strzelał. Nie jest wybitny w żadnej dziedzinie, ale za to kompetentny w wielu. Czyni go to zaskakująco przydatnym w nieoczekiwanych sytuacjach.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 11
- ZWN 12
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Utajniony status* 1
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*
- *Kontakt: policyjny detektyw, życzliwy*
- *Karany*

Umiejętności
- *Obserwacja* 12
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 14
- *Odporność na ból* 12
- *Język ojczysty* 10
- *Manipulacja* 12
- *Komunikacja* 12
- *Sobieradek* 10
- *Broń krótka* 13
  · *pistolety* +2
- *Używanie komputera* 12
  · *wyszukiwanie danych* +2
- *Instynkt walki* 8
- *Samochody* 13
  · *osobowe* +2
- *Walka wręcz* 13
  · *kickboxing* +2
- *Skradanie* 13
- *Systemy zabezpieczeń* 12
  · *unieszkodliwianie* +2
- *Pierwsza pomoc* 11
- *Ukrycie/szukanie* 12
- *Znajomość miasta* 10
- *Koneksje* 8

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek, prosty telefon komórkowy, dobre ubranie, przełosiowany smartfon, nielegalny telefon, skrytka na nielegalny towar ukryta gdzieś „na mieście”, generator szumu, koszulka balistyczna, kurtka pancerna, opatrunek polowy, miotacz pianki pieprzowej (medium), kastet, nielegalny lekki pistolet, 50 naboi i dwa magazynki, 400 zł, 2000 zł w biżuterii.

Koszt
129 PP.

Włamywacz

Spec od pokonywania systemów alarmowych i ogólnie wślizgiwania się, gdzie go nie proszą. Włamywacz może być częścią zorganizowanej grupy przestępczej, specjalistą od otwierania drzwi i przekradania się, może być samotnym wilkiem przyjmującym wysokopłatne zlecenia na „zdobycie” konkretnych cennych przedmiotów.

Atrybuty
- BUD 10
- ZRC 11
- ZWN 12
- INT 10
- PER 12
- DET 10

Zalety i wady
- *Utajniony status* 1
- *Dochody* 0
- *Lekki obowiązek: bezrobotny*

Umiejętności
- *Obserwacja* 14
- *Siła* 10
- *Lekkoatletyka* 14
- *Odporność na ból* 10
- *Język ojczysty* 10
- *Systemy zabezpieczeń* 14
  · *unieszkodliwianie* +2
- *Ukrycie/szukanie* 14
- *Skradanie* 15
  · *powolne* +2
- *Używanie komputera* 11
  · wyszukiwanie danych +2
- *Ślusarz* 13
- *Broń krótka* 12
  · *miotacze* +2
- *Noże* 12
- *Wspinaczka* 14
- *Sobieradek* 10

Wyposażenie
Mieszkanie w masowcu, ibek i portfel z wyłącznikiem, dobre ubranie (w stylu luzackim), smartfon, palmtop z nielegalnym oprogramowaniem szyfrującym, narzędzia do włamań, wziernik światłowodowy, wykrywacz ultradźwięków, wzmacniacz obrazu, tazer, miniwciągarka, zestaw wspinaczkowy, 500 zł, 700 zł w biżuterii.

Koszt
128 PP.

Mechanika *idee fixe*

Zasady ogólne

Zasady – po co?

Mechanika gry służy do symulowania zdarzeń w świecie gry, zdejmując z MG konieczność wymyślania na bieżąco efektów wszystkich działań. Używanie mechaniki jest, rzecz jasna, opcjonalne – mechanika jest tylko narzędziem dla graczy i MG, mającym ułatwić rozgrywkę. Jeżeli grupa zdecyduje się na wyrzucenie mechaniki w całości – proszę bardzo.

Mechaniki ***idee fixe*** są tak naprawdę dwie:

- **mechanika pulp** – najprostsza, filmowo-sensacyjna wersja. Przeznaczona jest do grania w klimatach, w których realizm jest zdecydowanie mniej ważny niż efektowne odzywki i kaskaderskie popisy. Jej rozdzielczość jest trzykrotnie mniejsza niż standardowej mechaniki.
- **mechanika standardowa** – „domyślny" poziom komplikacji zasad. Z założenia dosyć realistyczna, jednak kładąca większy nacisk na szybkość i prostotę.

Niniejszy rozdział zawiera zasady standardowe, zaś mechanika pulp znajduje się w rozdziale „Pulp IF".

Testy

Kostki i rzuty

W ***idee fixe*** stosuje się wyłącznie kostki dziesięciościenne.

Mechanika przewiduje zasadniczo trzy rodzaje testów:

- **test niepewny** – wykonywany jedną kością,
- **test pewny** – wykonywany trzema kośćmi,
- **rzut na obrażenia** (zwany czasami rzutem na uszkodzenia) – wykonywany jedną lub wieloma kośćmi, zależnie od broni.

Czasami stosowany jest również rzut procentowy wykonywany dwiema kośćmi, z których jedną odczytuje się jako „dziesiątki", drugą jako „jedności".

Uwaga: w przy testach wynik 0 na kości odczytujemy jako 0 (inaczej niż w większości mechanik RPG).

Wyrzucenie na kości 0 lub 9 jest traktowane specjalnie. Należy wykonać kolejny rzut, którego wynik dodaje się, jeśli przerzucamy 9, a odejmuje, jeśli przerzucamy 0.

Odczytywanie zera jako 0, a nie 10, pozwala na uzyskanie w teście dowolnego modyfikatora – w przeciwnym wypadku można wyrzucić na przykład albo +9, albo +11, ale nigdy +10.

Test jest udany, jeżeli suma testowanej cechy i wyniku na kości przekroczyła poziom trudności testu.

Test niepewny

Wykonywany jest w sytuacjach stresowych, kiedy na wynik działania może mieć wpływ wiele czynników ubocznych i kiedy trzeba działać szybko. Sztandarowym przykładem zastosowania testów niepewnych jest walka, ale używa się ich także w sytuacjach społecznych w rodzaju dyskusji czy podrywania, podczas szybkiego pokonywania zabezpieczeń elektronicznych albo pościgu samochodowego ulicami miasta.

Test niepewny przeprowadza się poprzez rzucenie jedną kostką i dodanie wyniku do testowanej cechy.

Test pewny

Test pewny wykonuje się wtedy, kiedy wpływ czynnika losowego nie jest wielki, postać ma czas, aby się przygotować, lub gdy chcemy sprawdzić wynik długotrwałego działania złożonego z wielu czynności przy pomocy jednego rzutu. Przy pomocy testu pewnego można zatem sprawdzić, czy udała się przebudowa silnika samochodu, analiza wielkiej góry danych lub jak powiodło się postaci w pracy w tym miesiącu. Komputerowe systemy eksperckie i sztuczne inteligencje testują swoje umiejętności wyłącznie przy użyciu testów pewnych.

Test pewny przeprowadza się poprzez rzucenie trzech kostek i zignorowanie wyniku najwyższego i najniższego. Oznacza to, że przerzut może wystąpić tylko wtedy, kiedy na trzech kościach wypadną dwie dziewiątki lub dwa zera. Przerzutu wtedy dokonuje się wyłącznie jedną kostką.

Określenie testowanej cechy oraz rodzaju testu

Przed wykonaniem testu Mistrz Gry musi ustalić, co właściwie ma być testowane, rodzaj i poziom trudności testu. W większości przypadków przetestowana powinna być umiejętność – zdarza się jednak, że należy przeprowadzić test atrybutu postaci. Testy atrybutów przeprowadza się dokładnie tak samo jak testy umiejętności.

Poziomy trudności

Dokładny poziom trudności testu MG musi ustalić sam, biorąc pod uwagę sytuację oraz warunki, w których przeprowadzany jest test. Poniżej podstawowe poziomy trudności testów.

- **Bardzo łatwy – 5.** Rzeczy tak proste, że zazwyczaj nie trzeba ich testować.
- **Łatwy – 10.** Rutyna. Osoba o przeciętnym poziomie wyszkolenia poradzi sobie bez problemu.
- **Przeciętny – 15.** Do zadań o tej trudności wymagane jest już skupienie i trochę wprawy. Większość testów umiejętności postaci powinna być przeciętna – chyba że zasady twierdzą inaczej.
- **Skomplikowany – 20.** Takie zadanie z pewnością wymaga wprawy ze strony postaci, a także sporych umiejętności i skupienia. Przyda się także łut szczęścia.
- **Trudny – 25.** Zadanie dla profesjonalistów, wymagające wysokich umiejętności i trochę szczęścia (albo strasznego fuksa, jeśli nie ma się wysokich umiejętności).
- **Bardzo trudny – 30.** Tylko dla prawdziwych zawodowców. Zadanie wymagające bardzo wysokich umiejętności i sporo farta.
- **Prawie niewykonalny – 35.** Niewykonalne dla normalnych ludzi.
- **Niewykonalny – 40.** Dla herosów i świrów (głównie tych drugich).

Automatyczny sukces

Jeżeli umiejętność postaci po wliczeniu wszystkich modyfikatorów przekracza poziom trudności testu o 5 lub więcej punktów, gracz może zrezygnować z testu, automatycznie uzyskując sukces. Autosukces nie jest możliwy w stresie – oznacza to, że w ten sposób zastąpić można wyłącznie test pewny. W sytuacjach, w których liczy się dokładny wynik rzutu, autosukces uznaje się za minimalnie zdany test.

Test przeciwstawny

Z testem przeciwstawnym mamy do czynienia wtedy, kiedy poziom trudności działania zależny jest od umiejętności kogoś innego. Poziom trudności takiego testu równy jest wtedy wynikowi testu przeciwnika, ale nie może wynosić mniej niż przy teście łatwym (10).

Przykład:
Strażnicy osiedlowi Kowalski i Malinowski zauważają człowieka majstrującego przy zamku samochodu na osiedlowym parkingu. Niedoszły złodziej samochodowy także ich zauważa, więc daje nura między samochody, usiłując wymanewrować strażników. Malinowski i Kowalski rozdzielają się i zaczynają szukać. Sytuacja wymaga, aby obydwaj zdali test przeciwstawny *obserwacji* przeciwko *skradaniu się* złodzieja. Malinowski ma *obserwację* na poziomie 14, Kowalski – 12. Złodziej ma 15 *skradania się* i wyrzucił 5 – poziom trudności dla Kowalskiego i Malinowskiego wynosi więc 20. Rzucają oni jednak odpowiednio 7 i 2, co daje im 19 i 16 – zbyt mało. Spotykają się na końcu parkingu, z niesmakiem stwierdzając, że złodziej rozpłynął się jak kamfora.

Modyfikatory umiejętności

Modyfikatory do testu umiejętności oddają wpływ czynników innych niż trudność zadania. Kiepskie warunki, zmęczenie czy brak odpowiednich narzędzi redukują szansę powodzenia czynności, zaś spokój, dobre warunki pracy i brak rozpraszających czynników mogą ją zwiększyć.

O ile nie ma granicy dla zmniejszania efektywnej umiejętności postaci, o tyle istnieje graniczny poziom zwiększenia szans powodzenia. Efektywna umiejętność postaci – to jest umiejętność po wliczeniu wszystkich modyfikatorów – nie może zostać zwiększona więcej niż o połowę.

Część modyfikatorów ma wpływ na atrybuty postaci, zmniejszając wszystkie podlegające pod dany atrybut umiejętności, część zaś wpływa bezpośrednio na poziom trudności danego testu.

Rodzaje modyfikatorów

- **Obrażenia** fizyczne: -1 i więcej do ZRĘCZNOŚCI i INTELEKTU, połowa tego do ZWINNOŚCI i PERCEPCJI.
- Nadmierne **obciążenie,** ograniczenie ruchów: -1 i więcej do ZWINNOŚCI, połowa tego do ZRĘCZNOŚCI.
- **Ból:** -1 i więcej do wszystkich testów wymagających koncentracji, ale tylko w sytuacjach niestresowych.
- **Wyczerpanie:** -1 i więcej do atrybutów fizycznych (ZRĘCZNOŚCI, ZWINNOŚCI, BUDOWY), połowa tego do umysłowych (INTELEKTU, PERCEPCJI, DETERMINACJI). (Mechanika zmęczenia – patrz niżej, punkt „Zmęczenie”).
- **Stres:** -1 i więcej do atrybutów umysłowych (INT, PER, DET), połowa tego do fizycznych (ZRC, ZWN, BUD). (Mechanika stresu – patrz niżej, punkt „Stres”).

- **Farmaceutyki** – patrz opis poszczególnych środków.
- **Brak** potrzebnych części lub narzędzi: -5 i więcej, aż do uniemożliwienia testu.
- **Podstawowe narzędzia:** -2 do -4.
- **Szeroka gama narzędzi:** +1 do +2.
- **Nieznane** narzędzie, pojazd, typ broni: -1 do -5 (w zależności od rozbieżności między właśnie używanym urządzeniem a tym, do którego postać przywykła).
- **Niewygodna pozycja:** -1 do -5 (w zależności od warunków).
- **Bardzo wygodna pozycja:** +1 do +2.
- **Debiut** lub wykonywanie czynności po bardzo długiej przerwie: -1 do -5.
- **Rutynowe działanie,** czyli dokładnie takie samo działanie, co przez ostatnie kilka dni czy tygodni: +1 do +2.
- **Nieodpowiednie światło** (półmrok albo blask reflektorów): -1 do -5.
- **Światło szczątkowe,** czyli prawie kompletna ciemność: -6 do -9 (modyfikator może się stopniowo zmniejszać w miarę przyzwyczajania się wzroku do warunków).
- **Zupełna ciemność:** -10 albo całkowite uniemożliwienie czynności.

Czas wykonywania działania a testy umiejętności

Gracz może zdecydować się zmniejszyć lub zwiększyć czas potrzebny na wykonanie testu umiejętności. Zmiana ta ma znaczący wpływ na poziom trudności rzutu. Niektóre umiejętności – zwłaszcza te związane z walką – korzystają z innych zasad: wtedy poniższe zasady ogólne są zastępowane przez zasady szczegółowe.

- **Pośpiech:** skrócenie o połowę czasu wykonywania czynności zmniejsza umiejętność postaci o 5.
- **Powoli i spokojnie:** dwukrotne przedłużenie czasu potrzebnego na wykonanie czynności zwiększa umiejętność o 5.

Upływ czasu

W sytuacjach, w których konieczne jest ustalenie dokładnej kolejności działań postaci (przede wszystkim podczas walki), wprowadza się podział czasu na rundy. Jedna runda trwa trzy sekundy. Podczas jednej rundy postać może wykonać jedną czynność – chyba że gracz zadeklaruje inaczej lub zezwala na to wysoki wynik testu inicjatywy. Dokładny opis inicjatywy i jej wpływu na akcje znajduje się niżej, w rozdziale „Walka”.

Niezawodność

Porządnie wykonane przedmioty użytkowe i narzędzia psują się raczej rzadko. Niestety, nie można spodziewać się dobrej jakości w czasach biodegradowalnych samochodów.

Jeśli wynikiem testu umiejętności było wyrzucenie dwóch zer z rzędu, używane narzędzie lub urządzenie mogło doznać awarii. Po normalnym rozstrzygnięciu testu należy rzucać dalej. Urządzenie przeciętnej jakości dozna awarii, jeśli wyrzucone zostanie kolejne, trzecie z rzędu zero. Urządzenia o bardzo wysokiej niezawodności wymagają wyrzucenia czterech i więcej zer z rzędu, a straszne rupiecie – zaledwie dwóch. Oznacza to, że przeciętnej jakości narzędzie czy urządzenie doznaje awarii przeciętnie raz na tysiąc prób użycia.

Usunięcie takiej awarii wymaga prostej czynności serwisowej (doładowania komórki, przesmarowania elementu mechanicznego) lub łatwego (10) testu odpowiedniej umiejętności (wymiana koła w samochodzie).

Konserwacja sprzętu

Jeśli gracze chcą, aby sprzęt ich postaci zachował swoją niezawodność, powinni pamiętać o odpowiedniej konserwacji. Zaniedbanie czynności serwisowych przy sprzęcie może prowadzić do obniżenia przez MG niezawodności urządzenia. Mistrz Gry może ustalić, że cena i czasochłonność konserwacji jest tym większa, im wyższa niezawodność.

Punkty fuksa (PF)

Mówię ci, to była boska interwencja. Wiesz, co to boska interwencja?
Jules, Pulp Fiction

Punkty fuksa to narzędzie ingerencji graczy w narrację. Pozwalają one na wywołanie przeróżnych „zbiegów okoliczności”, zwykle ratujących postać z ciężkiej opresji. Istnienie takiego mechanizmu pozwala na ocalenie skóry interesującej, choć niefartownej postaci.

Świeżo stworzona postać może mieć od jednego do trzech punktów fuksa w zależności od uznania MG. Więcej niż jeden PF powinny jednak dostawać wyłącznie postaci dobrze opisane, z ciekawą, pełną haczyków historią. Oczywiście posiadanie punktów fuksa nie jest ograniczone wyłącznie do postaci graczy. Ważniejsi Bohaterowie Niezależni także mogą mieć od jednego do trzech PF, chyba że MG odczuwa nieprzepartą potrzebę wprowadzenia postaci nadnaturalnie odpornych.

Dodatkowe punkty fuksa mogą zostać przydzielone przez MG po zakończeniu przygody w nagrodę za dobre odgrywanie postaci.

Zastosowania punktów fuksa

Mistrz Gry musi ustalić, które z poniższych zastosowań punktów fuksa są dostępne w jego kampanii. Standardowo są to pierwsze trzy, czyli „Jeszcze nie umarłem", „To tylko draśnięcie" i zmiana wyniku rzutu.

- **„To tylko draśnięcie"** – za 1 punkt fuksa gracz może spowodować, że jeden atak zada (po przebiciu pancerza) tylko jeden punkt obrażeń. Draśnięcie można zadeklarować już po rzucie na obrażenia (chyba że MG zdecyduje inaczej).
- **„Jeszcze nie umarłem"** – gracz może sprawić, że jego postać wyjdzie cało z pozornie stuprocentowo zabójczej sytuacji. Cena cudownego ocalenia ustalana jest przez Mistrza Gry i zależy od stopnia prawdopodobieństwa. Przetrwanie upadku z piątego piętra to 2 punkty fuksa, przeżycie egzekucji przez strzał w głowę albo wypadnięcia z lecącej nad miastem orki to 4 PF, zaś ocalenie z sytuacji typu wyrzucenie z samolotu lecącego pięć kilometrów nad Oceanem Indyjskim to przynajmniej 6 punktów fuksa.
- **Zmiana wyniku rzutu** – wydanie 1 punktu fuksa pozwala zmienić wynik rzutu o nie więcej niż pięć punktów. Nie można osiągnąć wyższego wyniku rzutu niż 9 ani niższego niż 0 – choć przy teście niepewnym obie te sytuacje wywołują przerzut według standardowych zasad. Przy teście pewnym wynik zmienia się już po odrzuceniu najwyższej i najniższej kości i uzyskanie przerzutu nie jest możliwe.
- **Automatyczny sukces/porażka** – wydanie 1 punktu fuksa pozwala zmienić test nieudany w udany lub vice versa. Zmieniać można tylko wyniki testów postaci gracza – chyba że MG zezwoli na zmianę dowolnego testu, którego wynik ma wpływ na postać.
- **Maksymalny/minimalny wynik rzutu** – wydanie 1 punktu fuksa zmienia wynik rzutu na maksymalny lub minimalny, wywołując przerzut. Dotyczy to testów pewnych i niepewnych. Tak jak przy poprzedniej opcji, MG może zezwolić na wpływanie na wyniki wszystkich testów związanych z postacią.

Umiejętności i rozwój postaci

Rozwój postaci

Zwiększenie poziomu umiejętności lub atrybutu w trakcie gry odbywa się w dokładnie taki sam sposób jak na początku gry – poprzez wydawanie punktów postaci. Istnieją trzy sposoby na zdobycie punktów postaci podczas gry.

- Poprzez **spektakularne użycie umiejętności** w czasie przygody: Mistrz Gry może (ale nie musi) nagrodzić wyjątkowy sukces (lub spektakularną porażkę – „na błędach się człowiek uczy") przyznaniem punktu postaci. Ten PP można wydać jedynie na rozwinięcie umiejętności, za której użycie został przyznany. Mistrz Gry może też nagrodzić punktem postaci częste i udane używanie podczas sesji mało rozwiniętej umiejętności.
- Poprzez **aktywne branie udziału w przygodzie:** Mistrz Gry może nagrodzić aktywne uczestniczenie w sesji przyznaniem jednego lub kilku punktów postaci, które można wykorzystać na rozwój dowolnej umiejętności czy atrybutu.
- Poprzez **trening**: trening jest jedyną pewną metodą rozwoju postaci.

Dla uproszczenia przyjmuje się, że trening występuje w trzech odmianach:

- **regularny:** przynajmniej przez dziewięć godzin w tygodniu, owocuje 1 punktem postaci na trzy miesiące treningu,
- **intensywny:** trzy-cztery godziny dziennie dzień w dzień, daje 1 PP na miesiąc,
- **morderczy:** sześć-siedem godzin dziennie, codziennie – 1 PP na dwa tygodnie.

Trening intensywny czy morderczy oznacza stres – utrzymanie takiego reżimu wymaga testów DETERMINACJI, może też zostać całkowicie uniemożliwione przez niektóre wady (np. *lenistwo*). Osobisty nauczyciel, wybór materiałów szkoleniowych czy trening w pełnym VR podwaja szybkość zdobywania punktów postaci. Zdobyte przez trening PP można wydać wyłącznie na trenowaną umiejętność. (Mechanika stresu – patrz niżej, punkt „Stres").

Zmiana poziomu atrybutu kontrolującego

Atrybut postaci może zmienić poziom trwale lub czasowo.

Czasowa zmiana poziomu atrybutu jest zwykle efektem działania farmaceutyków. Wraz z poziomem atrybutu zmianie ulegają także poziomy kontrolowanych przez niego umiejętności – o taką samą wartość. **Trwała** zmiana poziomu atrybutu może zostać wywołana przez trening, pewne rodzaje cybernetyki lub wypadki i choroby.

Trwały wzrost atrybutu nie pociąga za sobą automatycznego wzrostu poziomu umiejętności. Powoduje jednak, że wykupienie następnego poziomu umiejętności będzie kosztować tylko jeden punkt postaci. Po obniżonej cenie można wykupić tyle poziomów umiejętności, o ile wzrósł atrybut.

Jeśli poziom atrybutu trwale spadł, umiejętności nieprzekraczające jego poprzedniego poziomu nie zmieniają się. Umiejętności przekraczające poprzedni poziom atrybutu ulegają obniżeniu o tyle poziomów, o ile spadł atrybut. Za każdy utracony poziom atrybutu postać dostaje po 1 PP do wydania na każdą obniżoną umiejętność.

Spadek nieużywanych umiejętności

Niniejsza zasada symuluje efekt „rdzewienia" nieużywanych umiejętności. Jej zastosowanie zmusi postaci do poświęcania czasu na trenowanie nieużywanych umiejętności tylko po to, żeby ich poziom nie spadł.

Spadek umiejętności jest oddawany przez utratę punktów postaci wydanych na nie wcześniej (lub zgromadzonych w celu rozwinięcia). Jeśli liczba punktów postaci spadnie poniżej kosztu danego poziomu umiejętności, poziom ulega zredukowaniu.

Degradacja umiejętności rozwiniętych poniżej poziomu atrybutu kontrolującego jest dość wolna. Postać, która nie korzysta z takiej umiejętności, traci 1 punkt postaci za każdy rok. Sporadyczne korzystanie z tych umiejętności (raz na kilka miesięcy wystarczy) zatrzymuje spadek.

Umiejętności rozwinięte powyżej poziomu atrybutu kontrolującego spadają szybciej. Postać traci 1 PP za każde trzy miesiące niekorzystania z takiej umiejętności. Aby zapobiec utracie punktu, konieczne jest regularne używanie umiejętności – w pracy lub podczas treningów.

Przykład:
Malinowski w swoim czasie zarabiał na życie, pilotując policyjną orkę obserwacyjną (czym się nie chwali). Po dyscyplinarnym zwolnieniu z pracy (co także nie jest dla niego powodem do dumy) sześć miesięcy nie siedział za sterami wentylatorowca. Oznacza to, że jego umiejętność *pionowzloty* zapewne spadła. Malinowski w momencie wyrzucenia z policji miał ZRĘCZNOŚĆ 12, *pionowzloty* na poziomie 16 i 1 punkt postaci przeznaczony na rozwój umiejętności. Pierwsze trzy miesiące powodują utratę pierwszego punktu postaci – odpada ten, który miał być wydany na rozwój. Następne trzy miesiące z dala od pionowzlotów powodują dalszy spadek umiejętności, a nadwyżki PP już nie ma – przychodzi pora na redukcję umiejętności. Umiejętność *pionowzloty* Malinowskiego spada z 16 do 15. Pozostałe cztery PP (cztery, bo rozwój umiejętności z 15 do 16 kosztował Malinowskiego 5 PP) zamieniają się w pulę na rozwój umiejętności. Jeśli Malinowski w najbliższym czasie wyląduje za sterami orki, odkryje, że trochę już zapomniał, ale trening odświeżający nie będzie długi. Jeśli nie poćwiczy, za trzy miesiące straci kolejny punkt postaci, a za następne trzy – kolejny. Za rok od teraz umiejętność *pionowzloty* Malinowskiego zostanie zredukowana z 15 do 14.

Ograniczenie efektywnej umiejętności

Stosunkowo często zdarzają się sytuacje, w których skuteczne wykorzystanie jakiejś umiejętności zależy od posiadania innej umiejętności. Prosty przykład to próba przekonania kogoś, kto mówi w obcym języku – skuteczne użycie umiejętności komunikacja zależy od posiadania odpowiedniej umiejętności *język obcy*.

Jeżeli zachodzi taka sytuacja, to używana umiejętność zostaje ograniczona do wysokości umiejętności ograniczającej plus pięć.

Poniżej znajduje się lista umiejętności ograniczających:

- *Biologia* ogranicza umiejętności *bioinżynieria* i *ekoinżynieria*.
- *Chemia* ogranicza umiejętność *nanoinżynieria*.
- *Egzoszkielety i pancerze wspomagane* ograniczają ZWINNOŚĆ i ZRĘCZNOŚĆ oraz oparte na nich umiejętności podczas działań w egzoszkielecie lub pancerzu. Specjalizacje *precyzja* i *szybkość* podnoszą limit odpowiednio dla ZRĘCZNOŚCI i ZWINNOŚCI oraz opartych na nich umiejętności.
- *Fizyka* ogranicza umiejętności inżynieryjne, z wyjątkiem *inżyniera: biotechnika*, który jest ograniczany przez *biologię*.
- *Instynkt walki* ogranicza umiejętności bojowe przy ustalaniu inicjatywy.
- *Język ojczysty/obcy* ogranicza *komunikację* i *manipulację* mówiącego, kiedy używa on danego języka.
- *Mikrograwitacja* ogranicza ZWINNOŚĆ i wszystkie oparte na niej umiejętności w warunkach mikrograwitacji.
- *Teleoperacja* ogranicza wszystkie umiejętności wykorzystywane za pośrednictwem drony. Specjalizacje odpowiadające grupom umiejętności zmieniają limity dla umiejętności należących do danej grupy. (Grupy umiejętności – patrz zaleta *talent*, punkt „Tworzenie postaci: wady i zalety").
- *Znajomość terenu* ogranicza umiejętność *sobieradek* przy próbie załatwiania nielegaliów na odpowiednim obszarze. Jeśli postać posiada kilka nakładających się obszarem umiejętności znajomości terenu, ograniczenie liczy się od najwyższej.
- *Matematyka* ogranicza „ścisłe" umiejętności akademickie.
- Umiejętności zapewniające *znajomość odpowiedniego żargonu* ograniczają umiejętność *język ojczysty/obcy*, kiedy postać chce uchodzić za kogoś z określonej grupy społecznej lub organizacji albo udawać człowieka określonej profesji. Przykładami są tutaj *sobieradek* podczas obracania się w półświatku, *medycyna* przy podszywaniu się pod lekarza itd.

Dyskusje i dygresje, czyli umiejętności interpersonalne

Modyfikatory reakcji

Sposób, w jaki inni ludzie postrzegają postać, wpływa na jej skuteczność przy korzystaniu z umiejętności interpersonalnych. Ten wpływ oddają modyfikatory reakcji – dodawane do umiejętności *komunikacja* i *manipulacja*. Mogą one pochodzić z kilku wymienionych poniżej źródeł.

- **Uroda bądź jej brak** – postać posiadająca zaletę *atrakcyjna* otrzymuje modyfikator reakcji +1 za każdy poziom zalety. Postać obdarzona wadą *szpetna* dostaje modyfikator reakcji -1 za każdy poziom wady. Wpływ urody zależny jest od orientacji seksualnej rozmówcy. Jeżeli postać jest „kompatybilnej" z rozmówcą płci (kobieta dla heteroseksualnego mężczyzny), modyfikator nie ulega zmianie. W innym wypadku modyfikator należy podzielić przez dwa. Dla *aseksów* modyfikator należy zawsze podzielić, a dla osób z *pełnym biseksualizmem* – nie dzielić go nigdy.
- **Prezentowanie sobą autorytetu** – postać postrzegana jako autorytet otrzymuje modyfikator reakcji +3 przy interakcjach związanych z prezentowanym autorytetem i +1 we wszystkich innych. Prezentacja autorytetu wymaga często jedynie posiadania jego widocznych atrybutów (np. włożenia policyjnego munduru) lub bycia przedstawionym jako autorytet. Postać postrzegana jako nieposiadająca autorytetu (nieodpowiednio ubrana na przyjęciu wysokiej klasy) lub przedstawiona jako mało ważna otrzymuje modyfikator reakcji -1 do -5.
- **Podobieństwo** – postać postrzegana jako podobna do celu lub jako należąca do tej samej grupy co cel otrzymuje modyfikator reakcji od +1 do +4. Podobieństwo może wynikać z podobnego zachowania, podobnego sposobu ubierania się i wysławiania, posiadania „znaków rozpoznawczych" (krawat tej samej uczelni lub kolory tego samego gangu). Postać może też zdradzić, że posiada podobne opinie i poglądy co cel (co wymaga dużej dozy szczęścia albo zebrania znaczącej ilości informacji o celu). Postać znacznie różniąca się od celu czy też niepasująca do otoczenia otrzymuje modyfikator reakcji -1 do -2.
- **Bycie przedstawionym** – postać przedstawiona przez kogoś, o kim cel ma dobre zdanie, otrzymuje modyfikator reakcji +1 do +2 (jeśli przedstawiający rekomenduje postać) lub -1 do -4 (jeśli przedstawiający wyraża się negatywnie).

Bliższe poznanie kogoś znosi wpływ modyfikatora reakcji mający oddawać pierwsze wrażenie. Ewentualny późniejszy związek emocjonalny także może zostać odwzorowany przez modyfikator do umiejętności interpersonalnych. Postać lubiana otrzymuje modyfikator w wysokości +1 do +5, zaś dla postaci obdarzonej miłością modyfikator ten wynosi +6 do +10.

Test reakcji

Test reakcji pozwala na określenie wzajemnego stosunku dwóch poznających się właśnie postaci. Ustala on nastawienie postaci do siebie oraz modyfikator umiejętności interpersonalnych, którego należy używać przy ich późniejszych kontaktach.

Test reakcji jest skomplikowanym (20) testem pewnym umiejętności *komunikacja*. Test wykonują obydwie postaci. Na rzut wpływają podane wyżej modyfikatory reakcji.

Jeżeli któraś ze stron usiłuje wywrzeć wrażenie, czyli celowo wpłynąć na to, jak jest postrzegana, test wygląda inaczej – należy wtedy wykonać skomplikowany (20) test niepewny umiejętności *manipulacja*.

Wynik testu określa wzajemne nastawienie, jakie ustala się w wyniku pierwszego wrażenia. Za każde pięć punktów, o jakie wynik testu przekroczył poziom trudności, postać otrzymuje modyfikator +1. Stosować go należy przy korzystaniu z umiejętności interpersonalnych na tej właśnie osobie. Zdobycie modyfikatora +1 oznacza wywarcie pozytywnego wrażenia na drugiej osobie, modyfikator +2 to sympatia, +3 – zdecydowana sympatia itd.

Nieudany test oznacza, że postać nie wywarła dobrego wrażenia. Jeżeli zaś poziom trudności jest większy od wyniku testu o więcej niż pięć punktów, postać wywiera złe wrażenie. Każde pełne pięć punktów, których zabrakło do powodzenia testu, oznacza modyfikator -1, który należy brać pod uwagę przy używaniu umiejętności interpersonalnych przy danej osobie.

Umiejętność *manipulacja* i jej zastosowania

Manipulacja służy – jak sama nazwa wskazuje – do wpływania na ludzi przy użyciu niezbyt uczciwych tricków i ewentualnie dodatkowych akcesoriów. Korzystanie z niej niesie ze sobą ryzyko pogorszenia nastawienia rozmówcy – tak w przypadku sukcesu, jak i porażki.

Blefowanie

Skuteczne okłamanie kogoś wymaga zdania przeciętnego (15) testu przeciwstawianego *manipulacji: czytaniu ludzi* lub *komunikacji: empatii* (w zależności od tego, co jest wyższe). Wprowadzenie w błąd wykrywacza kłamstw jest trudniejsze. Poziom trudności testu rośnie do skomplikowanego (20) dla zwykłych, powszechnie dostępnych analizatorów głosu. Oszukanie poligrafu stosowanego na przejściach międzystrefowych wymaga zdania testu prawie niewykonalnego (35). W oszukiwaniu urządzeń elektronicznych pomóc jednak mogą plastry Botox (paraliżujące przejściowo wybrane mięśnie twarzy) oraz środki zmniejszające pocenie się dłoni. Zastosowanie takich środków zmniejsza trudność o dwa poziomy.

Czytanie ludzi

Podstawowym zastosowaniem jest odczytywanie prób oszustwa (czyli przeciwstawianie się użyciu umiejętności *manipulacja: blefowanie*). Przyłapanie kogoś na kłamstwie wymaga zdania przeciętnego (15) testu przeciwstawianego *manipulacji: blefowaniu*.

Prócz tego postać może skorzystać z *czytania ludzi* do oceny nastawienia rozmówcy. Udany test może dostarczyć informacji pozwalających na wybór najskuteczniejszego podejścia do celu. Trudność testu zależy od długości rozmowy, którą postać może przeprowadzić z celem – krótka wymiana zdań wymaga zdania przeciętnego (15) testu, dłuższa rozmowa wymaga zdania łatwego (10) testu, natomiast wyciągnięcie wniosków z obserwacji cudzej rozmowy z celem to skomplikowany (20) test. Sukces oznacza modyfikator +2 do późniejszych testów *manipulacji: blefowania*.

Erystyka

Umiejętność nieuczciwej dyskusji, stosowana do wygrywania dyskusji, nawet jeśli nie ma się racji, denerwowania przeciwników oraz przekonywania o swej słuszności osób trzecich. *Erystyka* może oczywiście służyć też do obrony przed analogicznymi chwytami poniżej pasa. Denerwowanie i rozpraszanie przeciwnika wymaga zdania przeciętnego (15) testu *manipulacji: erystyki*, przeciwstawianego *manipulacji: erystyce* lub DETERMINACJI przeciwnika. Udany test oznacza zirytowanie przeciwnika, który otrzymuje modyfikator -1 do umiejętności *komunikacja interpersonalna* na potrzeby tej konkretnej dyskusji. Każde następne skuteczne wykorzystanie *erystyki* zwiększa ten modyfikator o -1 aż do totalnego zniechęcenia przeciwnika.

Przekonanie postronnych obserwatorów dyskusji do swego poglądu wymaga zdania skomplikowanego (20) testu *manipulacji: erystyki*. Sukces oznacza zdobycie modyfikatora reakcji jak za *autorytet* (patrz wyżej, punkt „Modyfikatory reakcji”).

Postronni słuchacze mogą bronić się przed stosowaniem na nich erystycznych sztuczek poprzez udany skomplikowany (20) test *manipulacji: erystyki* lub *komunikacji: dyskusji*.

Konwersacja

Konwersacja to umiejętność skutecznego sterowania rozmową w pożądanym kierunku. Może służyć do dyskretnego wyciągania informacji z celu (i do obrony przed takimi działaniami) oraz do zręcznego podsuwania celowi pożądanych informacji. Delikatne sprowadzenie rozmowy na interesujący temat oraz nakłonienie celu do podzielenia się informacjami wymaga zdania przeciwstawnego testu *manipulacji: konwersacji*. Trudność testu zależy od ważności informacji i oporności celu – zaczyna się zwykle od przeciętnej (15). Dyskretne podsunięcie celowi informacji (na przykład w celu przekonania go do siebie) wymaga zdania przeciętnego testu. *Konwersacji* można też użyć do udzielania nieprecyzyjnych, choć prawdziwych odpowiedzi podczas badania na wykrywaczu kłamstw. Skuteczne lawirowanie między pytaniami podczas takiego badania wymaga zdania co najmniej skomplikowanego testu *manipulacji: konwersacji* przeciwko *manipulacji: konwersacji* operatora urządzenia (wiele zależy od wykrywacza, patrz wyżej, punkt „Blefowanie”).

Namawianie

Służy do nakłonienia kogoś do podjęcia szybkiej decyzji. Stosowane przez sprzedawców używanych samochodów, agentów ubezpieczeniowych i innych hochsztaplerów. Głównym elementem skutecznego namawiania jest odebranie ofierze okazji do zastanowienia się i przeanalizowania wysłuchiwanej bajki. Skuteczne namówienie wymaga zdania testu przeciwstawnego *manipulacji: namawiania* przeciwko PERCEPCJI. Próba namówienia jest silnie zależna od warunków – modyfikatory sytuacyjne mogą odegrać decydującą rolę.

Przykłady modyfikatorów:

- Namawiający **znakomicie pasuje** do sytuacji – np. pojawia się w ubraniu montera i ze skrzynką narzędzi w firmie, której właśnie padło łącze komputerowe: +5 do umiejętności.
- Namawiający **marnie pasuje** do sytuacji – pojawia się w ubraniu montera w zamkniętej firmie po godzinach pracy: -5 do umiejętności.
- Namawiający **nie pasuje** w ogóle – zostaje odkryty wewnątrz budynku o trzeciej nad ranem: -10 do umiejętności.

Efekty namawiania nie trwają zwykle długo. Jeżeli ofiara ma powód, aby zastanawiać się nad wciśniętą jej opowieścią, po upływie mniej więcej kwadransa przysługuje jej prawo do testu INTELEKTU o trudności równej wynikowi testu *manipulacji: namawiania*. W przypadku porażki kolejny taki test może wykonać po upływie godziny, zaś po upływie doby – jeszcze jeden. Sukces któregokolwiek z tych testów oznacza, że ofiara zorientowała się, że została oszukana.

Negocjacja

Ta specjalizacja odpowiada za tzw. twardą negocjację, czyli prowadzenie pertraktacji tak, aby wyciągnąć z niej maksymalne korzyści. Skuteczne zastosowanie wymaga namówienia ofiary do podjęcia dialogu (przy pomocy *manipulacji: namawiania* bądź *manipulacji: zastraszenia*), a następnie zdania przeciwstawnego testu *manipulacji: negocjacji* przeciwko *manipulacji: negocjacji* lub *komunikacji: pertraktacji* (druga strona może próbować stosować te same sztuczki albo przeciwnie, wypracować jakiś kompromis). Skuteczny test oznacza osiągnięcie zaplanowanego przez postać efektu, acz ofiara negocjacji może się prędzej czy później zorientować, że została oszukana. Jeżeli ofiara ma powody, aby zastanawiać się nad efektami negocjacji, po godzinie przysługuje jej prawo do rzutu na INTELEKT o trudności równej wynikowi testu *manipulacji: negocjacji*. W przypadku porażki – i jeśli sprawa jest na tyle znacząca, aby nadal ją rozważać – kolejny taki test może wykonać po upływie dnia, a następny po upływie miesiąca. Sukces któregokolwiek z tych testów oznacza, że ofiara zorientowała się, że została wyprowadzona w pole.

Zastraszanie

Zastraszania używa się przy skłanianiu ofiary do zrobienia tego, czego wcale nie chce zrobić. Skuteczne zastosowanie zastraszania wymaga zdania testu przeciwstawnego *manipulacji: zastraszania* przeciwko DETERMINACJI ofiary. Bardzo duże znaczenie przy zastraszaniu mają modyfikatory sytuacyjne.

Przykładowe modyfikatory:

- Postać **jest zagrożeniem** dla ofiary (niekoniecznie fizycznym): +1 do +5.
- Postać stosuje **wiarygodne groźby:** +1 do +5.
- Postać używa **przemocy:** +5 do +10 (modyfikator wyższy niż +5 należy przyznać tylko za użycie ekstremalnej przemocy – tortur lub wręcz zabicia kogoś innego dla przykładu).
- Ofiara postrzega siebie jako **zagrożenie** dla postaci: -1 do -5.

Umiejętność *komunikacja* i jej zastosowania

Komunikacja służy do porozumiewania się z innymi ludźmi, wymiany myśli i poglądów, ustalania wspólnego zdania, przekonywania innych. Bardziej pracochłonna w użyciu i rzadziej stosowana – łatwiej jest manipulować innymi niż powoli dochodzić z nimi do porozumienia. Zastosowanie komunikacji zajmuje więcej czasu, ale konsekwencje nieudanego testu są zwykle mniej poważne, a skutki sukcesu są bardziej długotrwałe.

Empatia

Zdolność do wyczucia emocji i nastawienia innej osoby. Silnie zależna od stosunków łączących postać i drugą osobę. Skuteczny skomplikowany test *komunikacji: empatii* pozwala ocenić nastrój lub poznać emocje drugiej osoby. Modyfikatory testu:

- Postać **nie zna** bliżej drugiej osoby: -5.
- Druga osoba jest **bliskim znajomym,** przyjacielem postaci: +5.
- Postać jest **spokrewniona** lub **intymnie związana** z drugą osobą: +10.

Pertraktacja

Ta specjalizacja odpowiada za prowadzenie negocjacji w sposób umożliwiający osiągnięcie porozumienia (lub dojście do wniosku, że kompromis jest niemożliwy). Celem pertraktacji jest opracowanie rozwiązania satysfakcjonującego obie strony, bez maksymalizowania korzyści. Opracowanie i przedstawienie satysfakcjonującego kompromisu wymaga zdania skomplikowanego testu *komunikacji: pertraktacji*.

Oczywiście w języku polskim słowa „pertraktacja" i „negocjacja" stanowią synonimy, ale na potrzeby zasad gry konieczne było rozróżnienie między specjalizacjami *manipulacji* i *komunikacji*. Wybrane nazwy są mnemonikami – Negocjacja jest Nieprzyjazna, Pertraktacja jest Przyjazna.

Przekonywanie

Przekonywanie odpowiada za zdolność do przekazania drugiej osobie swoich racji i wpłynięcia w ten sposób na jej decyzję. Postać stosująca *przekonywanie* nie usiłuje wymusić określonej decyzji – za to jeśli druga osoba da się przekonać, nie będzie potem czuć się oszukana. Skuteczne zastosowanie *przekonywania* wymaga czasu oraz pełnej uwagi rozmówcy – jeśli rozważane są mało znaczące kwestie, skuteczniejsze jest zwykle *namawianie*. Specjalizacja *przekonywanie* odpowiada także za prowadzenie rzeczowych dyskusji na dowolny temat.

Nazwy „przekonywanie" i „namawianie" zostały dobrane tak, aby można je było odróżnić mnemotechnicznie – Przekonywanie jest Przyjazne i jest specjalizacją *komunikacji*, Namawianie jest Nieprzyjazne (lub co najmniej nieuczciwe) i podlega pod *manipulację*.

Opracowanie i przedstawienie drugiej osobie przekonującego argumentu wymaga zdania przeciętnego testu umiejętności. Jeżeli druga osoba wdaje się w dyskusję, należy wykonać test przeciwstawny *komunikacji: przekonywania* przeciw *komunikacji: przekonywaniu* lub *manipulacji: erystyce* (zależnie od stylu dyskusji).

Bardziej złożone zastosowania psychologii

Przesłuchiwanie

Przesłuchiwanie to domena *manipulacji*. Przesłuchujący używają *zastraszania* i *konwersacji* w proporcjach zależnych od wybranej metody, przesłuchiwani zaś – DETERMINACJI, *blefowania* lub *konwersacji*. Przesłuchiwanie to test pewny *manipulacji: blefowania*, *manipulacji: konwersacji* lub *manipulacji: zastraszania* przeciwstawiany *manipulacji: konwersacji*, *manipulacji: blefowaniu* lub DETERMINACJI – zależnie od decyzji przesłuchiwanego.

Użycie przez przesłuchujących metod mających na celu „zmiękczenie" celu daje im modyfikatory od +1 do +5 zależnie od użytych metod (lampa prosto w oczy, przetrzymywanie w niepewności, „dobry glina – zły glina", czy też – z bardziej drastycznych – rozregulowanie rytmu dobowego, deprywacja sensoryczna czy uniemożliwienie snu). Użycie zastraszenia wiąże się z pozyskaniem standardowych (opisanych wyżej) modyfikatorów dla tej specjalizacji, dodających się rzecz jasna do modyfikatorów wynikłych z innych metod „zmiękczenia".

Przesłuchiwany z kolei, o ile zdecyduje się pójść w zaparte (czyli używać atrybutu DETERMINACJA do upartego powtarzania tego samego), może uzyskac modyfikator za nastawienie psychiczne. Modyfikator taki także może wahać się od +1 do +5 – z tym, że modyfikator +5 powinna uzyskać osoba stuprocentowo przekonana o prawdziwości tego, co mówi (np. o swojej niewinności). Możliwy jest nawet wyższy modyfikator – jednak MG nie powinien dać go postaci niebędącej fanatykiem. Modyfikatora tego nie stosuje się przy próbach wprowadzenia przesłuchujących w błąd przy użyciu *manipulacji: konwersacji* czy *manipulacji: blefowania*. Samozaparcie nie pomaga w utrzymaniu spójności zeznań.

Pominięcie użycia tortur przy przesłuchiwaniu jest celowe. Przesłuchanie przy użyciu tortur należy traktować jak *zastraszanie* (opisane powyżej). Wykorzystanie takich środków nie gwarantuje w żaden sposób sensowności uzyskanych danych – torturowany powie cokolwiek, co sprawi, że „przesłuchujący" da mu spokój. Długotrwałe przetrzymywanie przesłuchiwanego ma często o wiele lepszy efekt niż zwyczajne zastosowanie ekstremalnej przemocy – gromadzący się stopniowo modyfikator stresu (patrz niżej, punkt „Stres") przewyższy w końcu modyfikator do DETERMINACJI wynikający z powtarzania w kółko tego samego.

Uwodzenie

Umiejętności wykorzystywane przy uwodzeniu zależą przede wszystkim od zamierzonego efektu i zastosowanej metody – *manipulacja: zagadanie* odpowiada za bezczelny podryw, *manipulacja: konwersacja* za flirtowanie, zaś próba zacieśnienia stosunków i stworzenia bliższej więzi emocjonalnej z kimś już znanym to kwestia *komunikacji: uczuć*. Uwodzenie może być czynnością długotrwałą i wymagać więcej niż jednego udanego testu. Poziom trudności oraz liczba udanych testów zależą przede wszystkim od nastawienia obu stron – próba uwiedzenia nastolatki szukającej przygody na Technodromie będzie wymagać zdania jednego przeciętnego testu manipulacji, zaś uwiedzenie „kobiety po przejściach" może wymagać wielu zdanych testów komunikacji, których trudność zaczyna się od skomplikowanego.

Języki obce

Sprawność postaci w posługiwaniu się językami obcymi zależna jest od poziomu umiejętności. Wysokość umiejętności przekłada się na kompetencję językową następująco:

- **0-4:** brak umiejętności posługiwania się językiem. Postać potrafi z ledwością rozpoznać, z jakim językiem ma do czynienia.
- **5-6:** bardzo ograniczona zdolność posługiwania się językiem. Możliwe jest bardzo powolne czytanie prostych tekstów lub złapanie sensu nieskomplikowanych wypowiedzi. Postać zna podstawowe pytania („Ile kosztuje?") i rozumie proste odpowiedzi („Pięć-dzie-siąt zło-tych"), rozumie też proste polecenia („Stać!") – i tyle.
- **7-8:** podstawowa znajomość języka. Postać jest w stanie zrobić zakupy w sklepie, wynająć mieszkanie, prowadzić proste rozmowy, przeczytac (powoli) codzienną gazetę.
- **9-10:** sprawność językowa wystarczająca na co dzień. Postać jest w stanie prowadzić normalną konwersację i wyrażać się na znane sobie tematy. Jej słownictwo nie jest jednak zbyt bogate, prócz tego postać ma wyraźny obcy akcent. Możliwe są drobne potknięcia językowe.
- **11-12:** normalny poziom kompetencji językowej. Swoboda wykorzystania języka do wyrażania dość skomplikowanych myśli. Potknięcia językowe w zasadzie nieistniejące. Od takiego poziomu umiejętności można zaprzestać wykonywania testów.
- **13-14:** płynna znajomość języka. Postać posługuje się językiem obcym równie sprawnie, co wykształcony użytkownik języka ojczystego. Jest w stanie – przy pewnym wysiłku – mówić w języku obcym bez żadnego akcentu.
- **15 i więcej:** poziom językoznawców, dobrych redaktorów, tłumaczy z długim doświadczeniem itp.

Poradnik początkującego crackera

Cracking – czyli włamanie komputerowe – polega na nakłonieniu komputera-celu do zrobienia rzeczy, której zrobić nie powinien, na przykład udostępnienia użytkownikowi danych, do których nie powinien mieć dostępu, lub wręcz udzielenia mu pełnej kontroli nad systemem. Ataku można dokonać na każdy porozumiewający się ze światem komputer – a pamiętać należy, że większość urządzeń codziennego użytku posiada wbudowany komputer komunikujący się z otoczeniem przy użyciu złącza bezprzewodowego. O ile informacje, które posiada pokładowy kontroler lodówki, nie muszą być ciekawe, o tyle te znajdujące się w telefonie komórkowym już zapewne będą.

Intruzja komputerowa w trzech łatwych krokach

Penetracja zabezpieczeń informatycznych przebiega w trzech etapach.

Rozpoznanie

Rozpoznanie pomaga wykryć i zidentyfikować słabe punkty zabezpieczeń celu, wskazując możliwe sposoby jego zaatakowania. Środki rozpoznania zależą od rodzaju urządzenia-celu oraz stopnia dyskrecji crackera. Jeżeli cracker nie jest pewien, gdzie właściwie znajdują się upragnione dane, musi dokonać wstępnego rozpoznania topografii atakowanej sieci. Pozwoli mu to określić, na jaką dokładnie maszynę chce się włamać oraz jak się do niej dostać. Z pewnością przydatna może okazać się próba dostania się jak najbliżej atakowanej maszyny w nadziei odkrycia informacji związanych z bezpieczeństwem (takich jak notatki dotyczące

sposobu logowania się, zostawiane czasem w pobliżu komputerów) czy też wręcz dokonania kradzieży komputera (ta technika zdobycia danych sprawdza się zwłaszcza przy smartfonach, palmtopach i innym sprzęcie przenośnym).

Cracker może uciec się też do „inżynierii społecznej" – prób uzyskania dostępu do systemu przez podanie się za pracownika lub kogoś z obsługi informatycznej. Duża komplikacja i spora skuteczność zabezpieczeń komputerowych sprawiają, że atak na element ludzki jest jedną z efektywniejszych metod uzyskania dostępu.

Jeżeli bezpośredni dostęp do urządzenia jest niemożliwy, cracker może użyć programu skanującego do zdalnego zbadania zabezpieczeń komputerowych celu. Skuteczne przeprowadzenie skanu wymaga zdania przeciętnego (15) testu *używania komputera*. Sukces oznacza zdobycie informacji na temat struktury atakowanej sieci lub sposobów zabezpieczenia komputera-celu. Umożliwia to poznanie – z grubsza – poziomu trudności zadania, a także ustalenie, czy można do włamania użyć jakiegoś gotowego narzędzia (tzw. eksplojta – patrz niżej), a jeśli tak, to jakiego. Programy skanujące objęte są ograniczeniem dostępu – kupić je legalnie mogą wyłącznie osoby z licencją sysadmina.

Włamanie

Włamanie do systemu oznacza zwykle próbę uzyskania dostępu przez wykorzystanie „dziury" w zabezpieczeniach (będącej najczęściej wynikiem buga w kodzie programu działającego na atakowanym systemie). Skuteczne dostanie się na komputer-cel wymaga udanego testu umiejętności *informatyka: zabezpieczenia*. Poziom trudności zależny jest od stopnia zabezpieczenia celu. Sukces oznacza wdarcie się do systemu i uzyskanie uprawnień użytkownika.

Jeżeli cracker ma fizyczny dostęp do urządzenia, może wykorzystać fakt powszechnego stosowania biometrycznego uwierzytelniania użytkownika. Zamiast powyższego testu *informatyki: zabezpieczeń* cracker może wykonać test systemów zabezpieczeń (przeciętny do trudnego) i złamać biometrykę. W większości przypadków zalogowanie się do systemu jako użytkownik jest tylko wstępem do przejęcia pełnej kontroli nad systemem, czyli uzyskaniem dostępu administracyjnego. Procedura podniesienia przywilejów jest taka sama, jak przy włamaniu – należy zdać test umiejętności *informatyka: zabezpieczenia* o trudności zależnej od zabezpieczenia celu.

Uprawnienia administratora pozwalają na całkowitą kontrolę nad systemem – w granicach, na które zezwala SHIELD. Możliwe zatem jest wprowadzanie zmian w konfiguracji urządzenia lub doinstalowanie dodatkowych, podpisanych i legalnych programów (czyli nie narzędzi crackerskich).

Eksplojty

Jeżeli oprogramowanie serwujące usługi lub system operacyjny celu nie są pierwszej świeżości oraz nie ma nałożonych odpowiednich łat (co wychodzi w fazie rozpoznania), można przyjąć, że istnieją już gotowe narzędzia wykorzystujące znane dziury w oprogramowaniu. Zdobycie takiego programu (zwanego w środowisku np. rootkitem lub eksplojtem) wymaga pewnego otrzaskania w środowisku crackerów – wymagany jest łatwy (10) test *sieciarstwa*. Rootkity są automatycznymi, przyjaznymi dla użytkownika narzędziami do włamywania się na maszyny posiadające dokładnie sprecyzowaną dziurę – tę, z której korzysta rootkit. Jeżeli cracker zdobędzie odpowiedni dla danego oprogramowania eksplojt, jedyne, co musi zrobić, to podać mu cel.

Etap dwa i pół – działalność na skrakowanym systemie

Na przejętym systemie cracker może robić to samo, co legalny użytkownik. Jego działalność ograniczają wyłącznie uzyskane przywileje i zabezpieczenia SHIELD.

Dostęp użytkownika pozwala korzystać ze wszystkich udostępnionych funkcji systemu oraz z osobistych plików i poczty. W znacznej części przypadków to wystarczy – nie trzeba pełnej kontroli nad maszyną, aby wykraść pocztę jednego użytkownika komputera.

Cracker z dostępem administracyjnym może wykasować wszystkie dane, odinstalować dowolne oprogramowanie, doinstalować programy legalne i pochodzące ze źródła uznawanego przez SHIELD za zaufane, zrekonfigurować zabezpieczenia systemu tak, aby następnym razem wpuszczały go bez pytania itd. Jeśli komputer ma niepełne zabezpieczenia SHIELD lub nie posiada ich w ogóle, osoba z uprawnieniami administratora może zainstalować na nim dowolne programy.

Popularnym sposobem wykorzystania komputerów z niepełnym SHIELD-em jest używanie ich do ataku na inne komputery. Praca z przejętego w ten sposób „zombie" zmniejsza ryzyko dla crackera – w przypadku wykrycia ataku jego źródłem okazuje się zombie, a nie osobista maszyna crackera. Ten ostatni będzie zatem bezpieczny, jeśli zadbał o usunięcie śladów. Znalezienie podłączonej do sieci maszyny z niepełnym SHIELD-em jest jednak nietrywialne. Przejęty komputer dowolnego typu może posłużyć jako stacja przesiadkowa umożliwiając dostęp do zasobów innych urządzeń odciętych od reszty świata regułami dostępu na firewallach. Zdobycie upragnionych danych za pośrednictwem uprawnionego komputera (czy to przez przechwycenie ich podczas pracy legalnego użytkownika, czy przez zalogowanie się jako on, czy też – jeśli cracker ma szczęście – przez użycie narzędzi crackerskich, jeśli maszyna ma niepełnego SHIELD-a) jest zwykle o wiele łatwiejsze od przedarcia się przez firewall.

Usunięcie śladów

Po wykorzystaniu skrakowanej maszyny cracker może chcieć usunąć ślady swej bytności. W tym celu powinien odnaleźć mechanizm zapisu aktywności systemu i dokonać na nim twórczej edycji. Sukces wymaga uprawnień administratora oraz zdania przeciętnego (15) testu umiejętności *informatyka: zabezpieczenia*. Na lepiej zabezpieczonych systemach komputerowych taka edycja jest jednak niemożliwa – logi są przechowywane w sposób uniemożliwiający ich edycję lub wręcz przesyłane na osobny, porządnie zabezpieczony komputer.

Konsekwencje porażki

Porażka przy którymkolwiek z wyżej opisanych testów oznacza, że próba włamania została dostrzeżona i zanotowana przez system. Efekty zależą przede wszystkim od stopnia zabezpieczenia celu. Porażka przy próbie włamania się na domowy terminal przeciętnego zjadacza wafli nie grozi raczej niczym, natomiast nieudana próba zmiany konfiguracji korporacyjnego firewalla może dostarczyć pechowemu włamywaczowi wielu niemiłych wrażeń.

Słabo zabezpieczone systemy – przeciętny (15) poziom trudności – wyposażone są w podstawowe systemy nadzoru. Zwykle sprowadza się to do prostych zabezpieczeń nadzorowanych przez pokładowy system ekspercki komputera. Taki SE jest w stanie wykryć skan albo próbę włamania i zawiadomić o tym właściciela urządzenia. Reakcji na takie zawiadomienie zwykle nie ma – większość użytkowników jest znieczulona na alarmy wszczynane non stop przez niedokonfigurowane systemy eksperckie. Działanie użytkownika – jeśli w ogóle zostanie podjęte – sprowadza się zwykle do odcięcia prób komunikacji ze strony źródła ataku. Słabo zabezpieczone systemy nie prowadzą kontroli, które mogłyby wykryć udane włamanie, próbę podniesienia przywilejów lub zmianę konfiguracji urządzenia.

Przeciętnie zabezpieczone systemy – poziom trudności skomplikowany (20) i wyżej – mają bardziej złożone mechanizmy nadzoru. Zwykle są to systemy wykrywania włamań i przyzwoitej klasy firewalle nadzorowane przez czujny i poprawnie skonfigurowany system ekspercki. Potrafi on rozpoznać różne zagrożenia ze strony sieci i z wewnątrz urządzenia – dostrzeże próbę skanu, włamania czy podniesienia przywilejów, a także zmianę konfiguracji i usunięcie czy zmiany ważnych plików (np. zapisów aktywności systemu). O takich zagrożeniach zostanie natychmiast powiadomiony administrator urządzenia, system ekspercki może także podjąć pewne działania samodzielnie. Czas i sposób reakcji administratorów urządzenia zależą od tego, kim właściwie są – system ekspercki pozbawiony nadzoru administratora może nie zrobić nic, przeciętny administrator zwiększy czujność i zajmie się sprawdzaniem zabezpieczeń (co zwiększy poziom trudności włamania i może usunąć niespodzianki pozostawione przez skutecznych włamywaczy), zaś hiperaktywny, paranoiczny hacker może zająć się namierzeniem włamywacza i rozpoczęciem przygotowań do uderzenia uprzedzającego. Na takim systemie przeprowadzone z powodzeniem włamanie czy edycja logów nie zostaną zauważone.

Dobrze zabezpieczone systemy komputerowe – od poziomu trudnego (25) w górę – są trudnym orzechem do zgryzienia. Instytucje, w których znajdują się tak dobrze zabezpieczone sieci i urządzenia, mają wdrożoną politykę bezpieczeństwa, co utrudnia każdy etap włamania. Fizyczny dostęp do sprzętu jest ściśle nadzorowany – poprzez prowadzenie identyfikacji osób przebywających na terenie, podział terenu na kilka stref bezpieczeństwa o ograniczonym dostępie i procedury dostępu do urządzeń. Dostępu sieciowego bronią skomplikowane systemy wykrywania włamań, sieć jest podzielona na strefy o różnym poziomie dostępu oddzielone od siebie mocnymi firewallami, zaś całość nadzorują systemy eksperckie zajmujące się wyłącznie bezpieczeństwem. Prowadzony jest stały nadzór konfiguracji urządzeń sieciowych wykrywający nieudane próby jej zmiany. Aktywność urządzeń sieciowych śledzi osobny, szczególnie dobrze zabezpieczony serwer, co drastycznie utrudnia usuwanie śladów bytności. Jakakolwiek porażka przy próbie nieautoryzowanego działania zostanie zauważona przez system i zanotowana w logach, zaś system ekspercki podejmie działania mające na celu zabezpieczenie celu i ograniczenie rozmiarów ataku. Natychmiast powiadomiony zostanie administrator, który zacznie nadzorować sytuację najwyżej kilkanaście minut od zaalarmowania. Rodzaj działania podjętego przez SE czy admina zależy od wrażliwości danych przechowywanych na zaatakowanym systemie, niezbędności systemu oraz stopnia paranoi admina. Działania mogą wahać się od wyrzucenia z urządzenia konkretnego użytkownika i odcięcia mu dostępu, przez wyrzucenie wszystkich zalogowanych użytkowników i odebraniu możliwości zdalnego logowania, do natychmiastowego wyłączenia urządzenia. Natychmiast po zatrzymaniu ataku admin zajmie się audytem bezpieczeństwa mającym ocenić rozmiar szkód, ich naprawą oraz poszukiwaniem śladów włamywacza, by przekazać je organom ścigania.

Systemy o podwyższonym poziomie bezpieczeństwa – poziom bardzo trudny (30) i wyżej – są pełne nieprzyjemnych niespodzianek dla crackerów. Oprócz wyżej wymienionych utrudnień należy spodziewać się obecności wyspecjalizowanych obronnych systemów eksperckich, które potrafią – i są uprawnione – podjąć samodzielny kontratak przeciwko crackerowi. W przypadku bardziej wrażliwych systemów reakcja na zauważenie włamywacza może obejmować także użycie oddziałów bezpieczeństwa, które ruszają do akcji natychmiast po ustaleniu fizycznego miejsca pobytu crackera.

Poziomy trudności nielegalnych operacji na urządzeniach sieciowych

Wszystkie komputery domyślnie wyposażone w systemy eksperckie – czyli w zasadzie każdy komputer osobisty i domowy – są przez te systemy zabezpieczane. Co za tym idzie, każdy rzut na przełamanie zabezpieczeń systemu można rozpatrywać jako test przeciwstawny (dla przypomnienia – systemy eksperckie zawsze wykonują test pewny). MG, który chce sobie nieco ułatwić pracę, może oczywiście ustalić stały poziom trudności.

- Komputer pozbawiony kontroli dostępu – bardzo łatwy (5).
- Komputer z minimalną kontrolą dostępu (na przykład konta użytkowników o niezmiennych i powszechnie znanych hasłach) – łatwy (10).
- Standardowa instalacja MiddleAges na domowym terminalu zabezpieczona przez wbudowany system ekspercki – test przeciwstawny kontra umiejętność 12.
- MiddleAges zabezpieczone przez domorosłego specjalistę – test przeciwstawny umiejętności 13.
- Standardowa instalacja MiddleAges Stronghold na urządzeniu przenośnym – test przeciwstawny kontra umiejętność 10.
- Standardowa instalacja Freenixa – test przeciwstawny kontra umiejętność 12 (średnia trudność – przeciętny).

- Serwer małej firmy zabezpieczony przez niezbyt dobrego specjalistę – test przeciwstawny kontra umiejętność 15 (średnia trudność – skomplikowany).
- Komputerowy sterownik urządzenia domowego – skomplikowany (20).
- Serwer dostawcy usługi (serwer WAVE, serwer pocztowy, serwer specjalizowanej usługi) – test przeciwstawny przeciw umiejętności 20 (średnio trudny).
- Dedykowane urządzenie komputerowe (router, firewall) – trudny (25).
- System komputerowy o podwyższonym stopniu bezpieczeństwa (np. przechowujący tajne dane) – bardzo trudny (30).
- System komputerowy najwyższej wrażliwości (np. bramka do sieci rządowych lub bankowych) – prawie niewykonalny (35).

Na większości systemów (z wyjątkiem tych o podwyższonym poziomie bezpieczeństwa) posiadanie konta na urządzeniu (atak „od środka") powoduje spadek trudności o poziom.

Departament Nieczystych Zagrań – sztuczki dla szpiegów i przestępców

– A jak z dostępnością pańskich narzędzi?
– O, z tym nie ma najmniejszych problemów, naprawdę.
– Czyli pańskie sukcesy możliwe są dzięki legislacji pozwalającej na swobodny obrót bronią palną?
– Bronią palną? Miałem na myśli smartfon...
sieciowy wywiad z Tomaszem W. ps. „Mucha", poszukiwanym przestępcą

Fikserka dla opornych, czyli szerzej o umiejętności *sobieradek*

Umiejętność *sobieradek* to podstawa dla każdego zawodowego przestępcy. Określa ona stopień obeznania z prawami półświatka, znajomość przestępczego slangu, umiejętność wtopienia się w „środowisko". Pozwala znaleźć nielegalne przejście międzystrefowe, załatwić sobie towar, który „spadł z ciężarówki", albo taki, którego nie da się dostać legalnie; zdobyć namiar na człowieka, który wyjmie kulę czy zdejmie zabezpieczenia z komputera. To jednak nie wszystko. Umiejętność *sobieradek* odpowiada także za znajomość prawdziwego wyglądu świata i wiedzę o sprawach, które nie są znane przeciętnemu zjadaczowi wafli. Jako taka jest niezbędna nie tylko przestępcom, ale też tym, którzy chcą żyć poza kontrolą Systemu (co w oczach prawa także jest przestępstwem).

Nawyki i przyzwyczajenia

Postać z rozwiniętą umiejętnością *sobieradek* wie o sprawach, z których normalny człowiek nie zdaje sobie sprawy i nie bierze ich pod uwagę. Ilość informacji jest zależna od poziomu umiejętności:

- **5 i więcej** – postać wie, że odgłos wystrzałów zwabi policyjną dronę, zna też podstawowe zasady szarej ekonomii, potrafi określić „nominały" biżuterii czy wartość „banknotów" Flasha Gordona.
- **7 i więcej** – postać pamięta o sprawdzaniu swych kieszeni przed przejściem granicy strefy (łatwy (10) test PERCEPCJI powoduje, że postać obszuka się, nawet jeśli gracz tego nie zadeklarował). Prócz tego postać wie, że nie należy jeść przydziałowej paszy dla bezrobotnych, jest też świadoma możliwości zlokalizowania jej telefonu komórkowego oraz przeszukiwaniu rozmów pod kątem słów kluczowych. Pamięta o konieczności maskowania się podczas nielegalnej działalności.
- **10 i więcej** – postać wie o konieczności kontrolowania swych zakupów i utrzymywania spójnego „legalnego obrazu" (czyli niewydawania więcej pieniędzy, niż legalnie zarobiła). Wie, że powinna szyfrować korespondencję i ważne pliki (i to porządnymi programami). Jej nawyki obejmują unikanie mówienia „otwartym tekstem" przez telefon, chodzenie po ulicy w przeciwpyłowej masce i maskującym kształt sylwetki przeciwchemicznym płaszczu. Podczas nielegalnej działalności postać używa jednorazowych rękawiczek, masek i ubrań, które następnie niszczy.
- **14 i więcej** – postać posiada szereg paranoicznych nawyków, nie pozostawia śladów, odruchowo utrzymuje swój „legalny obraz" w porządku, komunikuje się wyłącznie zaszyfrowanymi mailami lub steganograficznie ukrywa ich treść, być może nie używa komputera w ogóle. Uchronienie się przed działaniami mogącymi zaburzyć „legalny obraz" postaci wymaga zdania bardzo łatwego (5) testu PERCEPCJI.
- **19 i więcej** – postać odruchowo sprawdza, czy nie jest obserwowana; przy testach na zauważenie śledzącej ją osoby, wścibskiej drony czy pobliskiej kamery zawsze wykorzystywana jest umiejętność *obserwacja*, niezależnie od tego, czy gracz zadeklarował rozglądanie się.

Znalezienie „dziury"

Przy pomocy *sobieradka* można znaleźć nielegalne przejście międzystrefowe popularnie zwane „dziurą". Trudność tego zadania zależy od szczelności granic między strefami, jest więc różna w różnych miastach (a czasami zależy także od strefy). Od trudności zależą z kolei opłaty za skorzystanie z przejścia.

Na przykład w Warszawie znalezienie dziury międzystrefowej wymaga zdania przeciętnego (15) testu *sobieradka* i zajmuje 1-2 godziny. Opłata za skorzystanie z przejścia to 5-10 zł. Nielegalne dostanie się do miasta bez odpowiednich kontaktów jest trudniejsze – konieczny jest trudny (25) test *sobieradka*, 12-24 godziny i uiszczenie opłaty manipulacyjnej wynoszącej od 2000 zł w górę.

Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności

Cecha *dostępność* określa stopień legalności różnych dóbr, a co za tym idzie, także łatwość ich zdobycia. Zakupienie pożądanego towaru nielegalnie wymaga zdania testu *sobieradka*. Trudność testu zależy od kategorii dostępności poszukiwanego dobra oraz modyfikatorów przyznawanych przez MG zależnie od warunków.
Sobieradek może – w pewnych sytuacjach – zostać zastąpiony przez inną cechę postaci.

- Skuteczność posiadanego przez postać *kontaktu* – ulicznego handlarza „nielegaliami". Można przyjąć, że kontakt specjalizujący się w sprzedaży określonego towaru ma pod ręką towar, dla którego poziom trudności zdobycia nie przekracza skuteczności kontaktu.
- *Koneksje* pozwalają załatwić poszukiwany towar przez znajomych znajomych. Zwiększa to jednak trudność o poziom, a czas potrzebny na poszukiwania rośnie dziesięciokrotnie.
- *Sieciarstwo* może zastąpić *sobieradka* przy nielegalnym zdobywaniu informacji, programów komputerowych czy innych dóbr intelektualnych. MG może zezwolić na użycie sieciarstwa także do załatwienia nielegalnej elektroniki czy drobnego sprzętu. Użycie sieciarstwa zamiast sobieradka zwiększa trudność o poziom, a czas potrzebny na poszukiwania rośnie trzykrotnie.
- *Znajomość niewielkiego terenu* (na przykład znajomość Prascu) może zostać wykorzystana do znalezienia rzeczy, które można kupić na objętym umiejętnością terenie od drobnych handlarzy. Nie można jej wykorzystać do zdobycia rzeczy, dla których poziom trudności testu przekracza przeciętny (15).

Dostępność pogrupowana została w umowne kategorie:

- **P**(owszechny): bardzo łatwy (5) test, cena to 40-60 proc. wartości podanej przy opisie (patrz „Przewodnik konsumenta"). Domyślna dostępność sprzętu. Dobra legalne i dostępne bez konieczności posiadania żadnych zezwoleń – tazery, broń pneumatyczna, leki „bez recepty", alkohol, pojazdy, lekkie kamizelki kuloodporne, żywność itp. Zakupy te są przechowywane w kartotece osobistej jako elementy profilu konsumenckiego. Nielegalnie można kupić takie dobra w postaci trefnej lub „ulegalnionej". Trefny towar pochodzi z kradzieży lub rabunku – kosztuje 40-60 proc. nominalnej wartości, lecz całość zapłaty należy pokryć „gotówką", czyli w złocie lub FG. Próba przejścia z nim przez bramkę międzystrefową to pewna wpadka – większość dóbr ma wmontowane transpondery identyfikacyjne, których sygnał zostanie w bazie PESEL powiązany z obiektem skradzionym lub niesprzedanym. Towar „ulegalniony" został przepuszczony przez odpowiedniego specjalistę. Kosztuje 80-90 proc. nominalnej wartości i jest oficjalnie sprzedawany w komisie lub za pośrednictwem sieciowego serwisu aukcyjnego i podstawionego sprzedawcy. Taki rodzaj transakcji wymusza zapłacenie połowy ceny z oficjalnych pieniędzy postaci, a połowy w złocie. Artykuły pierwszej potrzeby (ubrania, żywność, papierosy) da się detalicznie kupić wyłącznie trefne – ulegalnianie pojedynczych paczek papierosów jest nieopłacalne. Odnalezienie legalnego punktu sprzedaży danego towaru to zwykle bardzo łatwy (5) test *znajomości miasta* lub *znajomości niewielkiego obszaru*. Znalezienie sklepu online oferującego pożądany towar to bardzo łatwy (5) test *używania komputera: wyszukiwania danych*.
- **L**(egalny): łatwy (10) test, cena to 80-100 proc. wartości. Do tej kategorii należą wszystkie towary, do których zakupu niezbędne jest zezwolenie. Legalny zakup dobra z tej klasy dostępności zostaje na stałe zapisany w OKO kupującego. Rodzaje zezwoleń oraz zakres uprawnień, jakich udzielają, znajdują się w rozdziale „Sprzęt". Trefna broń palna, jako gorąca i trudna do upłynnienia, jest tańsza o dodatkowe 20 proc. (ale nigdy nie wiadomo, jaką ma przeszłość). „Ulegalnienie" pokątnie nabytych towarów o dostępności L nie jest możliwe. Posiadanie czegoś takiego w momencie zatrzymania lub kontroli to wpadka.
- **S**(pecjalny): przeciętny (15) test, cena to 140-160 proc. wartości. Sprzęt taki wymaga posiadania zezwolenia, którego zdobycie obwarowane jest dodatkowymi zastrzeżeniami. Zakup takich towarów jest zapisywany w kartotece nabywcy. Należy także liczyć się z możliwością kontroli stanu posiadania – dobra o dostępności S są uważnie śledzone przez System. Rodzaje zezwoleń oraz zakres uprawnień, jakich udzielają, znajdują się w rozdziale „Sprzęt". Posiadanie towarów o dostępności S bez koniecznych zezwoleń gwarantuje wpadkę.
- **R**(ządowy): skomplikowany (20) test, cena to 190-210 proc. wartości. Na ten sprzęt mają monopol agencje rządowe – wojsko, policja, UOP. Posiadanie ich przez cywila to znakomity sposób na kłopoty.
- **N**(ielegalny): łatwy (10) test, cena to 140-160 proc. wartości. Towary i dobra nielegalne w Polsce. Zakazane, ale stosunkowo popularne. Do tej kategorii należą np. nielegalne programy komputerowe, narkotyki, pirackie nagrania audio i sprzęt do ich odtwarzania.
- **Z**(akazany): trudny (25) test, cena to 200 proc. (i więcej) wartości. Towary i dobra zakazane i bardzo, bardzo nielegalne w Polsce. Posiadanie i obrót nimi są surowo karane. Taką dostępność mają sprowadzane z zagranicy produkty zaawansowanej technologii (np. znaczna część wszczepów), wyposażenie korporacyjnych oddziałów specjalnych itp.

Niektóre towary są zdecydowanie mniej popularne od innych. Dostępność tych trudniejszych do znalezienia modyfikowana jest przez dodanie iksa (X) – na przykład trudno dostępny towar legalny może mieć dostępność XL. Iksy przy dostępności oznaczają:

- **X:** towar rzadki. Trudność testu rośnie o jeden poziom (+5), cena zaś o dodatkowe 100 proc.
- **XX:** towar bardzo rzadki. Trudność testu rośnie o dwa poziomy (+10), a cena o dodatkowe 200 proc.
- **XXX:** takiego towaru nie ma i nikt o nim nie słyszał. Sprzęt tego rodzaju postacie widują – jeśli w ogóle – w cudzych rękach. Zazwyczaj niedostępne przy pomocy rzutu na *sobieradka*, jeśli jednak MG pozwoli, trudność rośnie o cztery poziomy (+20), zaś cena jest praktycznie dowolna.

Czas potrzebny na poszukiwanie upragnionego nielegalnego towaru zależy od poziomu trudności testu *sobieradka*:

bardzo łatwy	(5)	(P)	5-15 minut
łatwy	(10)	(L, N, XP)	30-60 minut
przeciętny	(15)	(S, XL, XN, XXP)	2-4 godziny
skomplikowany	(20)	(R, XS, XXN, XXL)	6-12 godzin
trudny	(25)	(Z, XR, XXS)	24-48 godzin
bardzo trudny	(30)	(XZ, XXR)	1-2 miesiące
prawie niewykonalny	(35)	(XXZ)	4-6 miesięcy

Jesteś tym, kogo znasz, czyli kontakty i koneksje

Umiejętność koneksje ma oddawać krąg powiązań postaci, zazwyczaj związanych z pracą, choć MG może zezwolić na objęcie koneksjami także kręgu znajomych poznanych przy okazji uprawiania hobby.

Korzystając z koneksji można za pośrednictwem sieci „krewnych-i-znajomych Królika" poszukać kogoś dysponującego potrzebnymi akurat powiązaniami lub wiedzą – czyli de facto nowego kontaktu. Podejmując próbę użycia koneksji swojej postaci, gracz deklaruje, jakiego dokładnie kontaktu poszukuje. Mistrz Gry ustala, czy taki kontakt pasuje do profilu koneksji postaci – może uznać, że nie pasuje wcale, odmawiając graczowi prawa do testu, może też stwierdzić, że pasuje jedynie ledwo-ledwo i dodać modyfikator (+5 do +10) do trudności testu. Samo znalezienie pożądanego kontaktu wymaga zdania testu pewnego *koneksji*. Poziom trudności tego testu równy jest liczbie punktów postaci, które trzeba by wydać, kupując taki kontakt przy tworzeniu postaci. Początkowe nastawienie kontaktu jest zawsze neutralne. Próba użycia koneksji trwa 1K/2 dni.

Procedury wywiadu, czyli siedemnaście mgnień wiosny

Umiejętność *procedur wywiadu* oddaje zasób wiedzy – dostępny zwykle agentom różnych służb bezpieczeństwa publicznego – który pozwala prowadzić tajne operacje z zachowaniem zasad bezpieczeństwa operacyjnego oraz unikać oka Systemu. Posiadanie *procedur wywiadu* na odpowiednim poziomie wyrabia szereg nawyków:

- **5 i więcej** – postać zna podstawowe zasady bezpieczeństwa operacyjnego, wie o możliwości zlokalizowania i podsłuchania jej za pośrednictwem telefonu komórkowego. Wie też o przeszukiwaniu rozmów i korespondencji kluczowych, a co za tym idzie, potrafi też korzystać z programów krypto- i steganograficznych.
- **7 i więcej** – pamięta o kontroli swoich legalnych wydatków i „legalnego obrazu" jako takiego, pamięta więc także o sprawdzeniu przed kontrolą międzystrefową, czy nie ma przy sobie czegoś doń niepasującego (zdany łatwy (10) test PERCEPCJI sprawi, że postać sprawdzi, nawet jeśli gracz nie zadeklarował tego). Postać wie też, że nie należy żywić się paszą dla bezrobotnych.
- **10 i więcej** – nawyki postaci obejmują niepozostawianie śladów oraz pamiętanie, z której alternatywnej tożsamości właśnie korzysta (zdanie łatwego (10) testu PERCEPCJI chroni przed lapsusami). Postać pamięta też o sprawdzaniu tożsamości osób, z którymi nawiązuje kontakt.
- **14 i więcej** – postać odruchowo sprawdza, czy nie jest obserwowana; przy testach na zauważenie śledzącej ją osoby, wścibskiej drony czy pobliskiej kamery zawsze wykorzystywana jest umiejętność *obserwacja*, niezależnie od tego, czy gracz zadeklarował rozglądanie. Wszystkie te testy PERCEPCJI zabezpieczające przed głupimi wtopami stają się bardzo łatwe (5).
- **19 i więcej** – lata pracy jako agent operacyjny sprawiły, że postać żywi głęboką nieufność do ludzi. Przy testach reakcji ignoruje wszystkie dodatnie modyfikatory z jednym wyjątkiem – bonusów za przynależność do tej samej organizacji wywiadowczej.

Znajomość terenu

Znajomość dużego obszaru

Na potrzeby tej umiejętności „duży obszar" to województwo, Puszcza Białowiesko-Augustowska albo określone państwo – choć dopuszczalnymi obszarami są też Księżyc i niska orbita. Umiejętność ta daje postaci ogólną wiedzę o położeniu miast i enklaw oraz sieci komunikacyjnej na terenie wybranego obszaru. Obejmuje także podstawową wiedzę o najważniejszych postaciach regionu – zależnie od obszaru może to oznaczać polityków lub bogaczy o statusie 4 i wyższym, lokalnych bonzów albo po prostu mieszkańców.

Przykładowe testy:

- **Podstawowe informacje o obszarze** (jakie miasta, jaki rodzaj enklaw znajduje się na obszarze): łatwy (10) test.
- **Informacje przydatne na co dzień** (czy do danego miasta szybciej będzie dojechać koleją czy autobusem, nazwiska ważniejszych person): przeciętny (15) test.
- **Szczegółowe, trudniej dostępne informacje** (gdzie znajduje się dana enklawa, czy wybrana trasa jest zakorkowana czy nie): skomplikowany (20) test.
- **Bardzo szczegółowe informacje** (gdzie znajdują się nieoznaczone na mapach osiedla i stopień ich przyjazności obcym): trudny (25) test.

Znajomość miasta

Postać z tą umiejętnością potrafi określić swoje położenie w wybranym mieście oraz sprawnie się po nim poruszać. Postać wie także, gdzie znajdują się znaki orientacyjne, zabytki, ważne budynki, megasklepy itp. Potrafi określić najszybszy sposób na dotarcie z jednej części miasta do drugiej, ustalić, gdzie najtaniej zrobić zakupy i której części miasta unikać. Znajomość miasta obejmuje także pewne otrzaskanie z tą mniej legalną stroną życia w wielkim mieście – umiejętność ta ogranicza efektywny poziom *sobieradka*.

Przykładowe testy:

- **Podstawowe informacje** (położenie zabytków, wielkich centrów handlowych): łatwy (10) test.
- **Określenie swojego położenia** w mieście: przeciętny (15) test.
- **Dość przydatne informacje** (położenie urzędu miasta, komendy głównej policji, popularnych klubów, miejsc nie do końca bezpiecznych po zmroku, szpitali): przeciętny (15) test.
- **Szczegółowe informacje** (położenie pobliskich komisariatów, aptek, wiedza, który szpital ma akurat ostry dyżur): skomplikowany (20) test.
- **Ustalenie najlepszej trasy** pomiędzy dwoma wybranymi punktami miasta: przeciętny (15) test – oczywiście można użyć specjalizacji *komunikacja publiczna* lub *znajomość dróg* (odpowiednio przy poruszaniu się komunikacją miejską i własnym transportem).
- **Wiedza o pułapkach komunikacyjnych** – wiecznie stojących korkach, ślepych uliczkach, skrzyżowaniach o nieoczywistej organizacji ruchu: skomplikowany (20) test.

Znajomość niewielkiego terenu

Znajomość niewielkiego terenu to szczegółowa wiedza o obszarze mniejszym niż strefa miejska. Obejmować może takie tereny jak pojedyncza enklawa produkcyjna, małe miasteczko albo łatwy do określenia fragment strefy miejskiej – Podspód, miasteczko uniwersyteckie czy Starówka. Posiadanie tej umiejętności oznacza, że postać zna wybrany obszar na wylot – wie, gdzie znajdują się potencjalnie przydatne cechy terenu (np. budynki z kilkoma wejściami i opuszczone schrony) lub miejsca, których należy unikać (np. z uwagi na gromadzenie się tam lokalnych bokserów). Postać zna też lokalizację tak przydatnych miejsc, jak sklepy nocne, komisariaty, publiczne terminale komputerowe itp. Prócz tego postać utrzymuje kontakt z „życiem na dzielnicy" – zna co barwniejsze postaci i ich zwyczaje, potrafi odnaleźć nieafiszujące się przybytki w rodzaju burdeli, melin, nielegalnych sklepów czy punktów podejrzanych usług. Możliwe jest korzystanie z tej umiejętności zamiast *sobieradka* przy załatwianiu na danym terenie pokątnych interesów (dokładne zasady – patrz wyżej, punkt „Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności").

Przykładowe testy:

- **Przydatne informacje** (położenie sklepów, komisariatów, konkretnych ulic, terminali publicznych, przystanków komunikacji miejskiej): łatwy (10) test.
- **Informacje nie całkiem oczywiste** (budynki z wieloma wejściami, opuszczone, skróty przez dzielnicę, miejsca niebezpieczne): przeciętny (15) test.
- **Informacje bardzo szczegółowe** (ważni ludzie na dzielnicy, miejsca, gdzie można nabyć nielegalne towary i usługi): skomplikowany (20) test.

Obserwacja

Test konieczny do sprawdzenia, czy postaci udało się zauważyć ważny element otoczenia, nazywany jest testem spostrzegawczości. Testowana cecha zależy od tego, czy postać zwraca baczną uwagę na swoje otoczenie, czyniąc wysiłki w celu zauważenia czegoś, czy też zajmuje się czym innym, postrzegając dziejące się wokół niej rzeczy mimochodem. W obydwu przypadkach przetestować należy umiejętność *obserwacja*, ale aktywne zwracanie uwagi na otoczenie pozwala wykorzystać także specjalizacje. Aby sprawdzić, czy postać zauważyła coś bez rozglądania się, mimochodem, należy wykonać test obserwacji bez doliczania specjalizacji.

Testy te mogą zostać zmodyfikowane przez wady i zalety postaci (takie jak *ostry wzrok* czy *czuły słuch*) oraz przez modyfikatory wynikające z sytuacji (na przykład spowodowane słabym oświetleniem czy hałasem). Używać należy, rzecz jasna, tylko pasujących do sytuacji modyfikatorów – czuły słuch nie pomoże przy teście spostrzegawczości wzrokowej, mającym ustalić, czy postać zauważyła błysk światła w soczewce obserwującej jej właśnie kamery.

Jeżeli element otoczenia można zauważyć przy pomocy więcej niż jednego zmysłu, należy policzyć odpowiednie modyfikatory sytuacyjne, wziąć pod uwagę wpływ wad i zalet, po czym wykonać taki test, na który postać ma największą szansę sukcesu.

Przykład:

Testujemy, czy odkurzająca właśnie postać zauważy swój dzwoniący i migający wyświetlaczem smartfon. Postać zajęta jest czym innym, testowaną cechą będzie więc umiejętność *obserwacja*, a nie żadna z jej specjalizacji. Postać ma zalety *czuły słuch* +2 i *ostry wzrok* +1, smartfon jest częściowo zasłonięty przez leżącą na nim koszulkę (co według MG daje -1 do testów spostrzegawczości wzrokowej), zaś hałasujący odkurzacz daje modyfikator -3 do spostrzegawczości słuchowej. Spostrzegawczość słuchową testowalibyśmy zatem na -1, wzrokową zaś – bez modyfikatora. Największą szansę sukcesu ma więc ten ostatni test, zatem ten powinniśmy wykonać.

Przeszukiwanie

Metodyczne przetrząsanie terenu czy przeszukiwanie osoby w poszukiwaniu ukrytych obiektów – to domena umiejętności *ukrycie/szukanie: przeszukiwanie*. W znakomitej większości przypadków testy *ukrycia/szukania* są testami przeciwstawnymi przeciw *ukryciu/szukaniu*. Jeżeli poszukiwany obiekt nie został ukryty celowo, a po prostu znajduje się gdzieś w okolicy, należy wykonać skomplikowany (20) test *ukrycia/szukania: przeszukiwania*. Test ten zakłada, że poszukiwany obiekt jest wielkości z grubsza paczki papierosów, zaś teren jest zaśmiecony mniej więcej tak, jak nieco zaniedbane mieszkanie. Jeśli obiekt jest większy, a teren czystszy, trudność spada do przeciętnej (15), łatwej (10) albo i niżej, a rośnie, jeśli obiekt jest mniejszy, a teren trudniejszy. MG może uznać metodyczne przeszukanie terenu za test pewny.

Kiedy przeprowadzać test *obserwacji*, a kiedy *ukrycia/szukania: przeszukiwania*? Proste: jeśli postać tylko się rozgląda, to obserwuje, a jeśli przetrząsa coś ręcznie, to przeszukuje.

Skradanie się

Uniknięcie wykrycia przez prosty system bezpieczeństwa – kamerę z analizą obrazu, czujnik ruchu – wymaga zdania skomplikowanego testu umiejętności *skradanie: powolne*. Oszukanie intelektu – czy to człowieka z lornetką, czy systemu eksperckiego obserwującego kamery – wymaga zdania testu przeciwstawnego *skradania* przeciw *obserwacji*.

Skradająca się postać może w ciągu rundy pokonać tyle metrów, ile wynosi 1/4 jej ZWINNOŚCI. Szybsze skradanie się daje ujemne modyfikatory do umiejętności – poruszanie się z prędkością nie przekraczającą 1/2 ZWINNOŚCI w metrach na rundę daje modyfikator -5. Prędkość nieprzekraczająca pełnej ZWINNOŚCI to modyfikator -10.

Jeśli skrada się grupa osób, prowadzący – zazwyczaj postać z najwyższą umiejętnością *skradania* – może wykonać jeden test za całą grupę, z modyfikatorem równym -2 za każdą kolejną osobę w grupie.

Maskowanie

Porządny kamuflaż rozmywa kontury obiektów, upodabniając je do otoczenia i czyniąc je trudniejszymi do wypatrzenia. Skuteczny przeciętny test *ukrycia/szukania: kamuflażu* podnosi trudność wypatrzenia ukrywanego obiektu o poziom. Kamuflaż spełnia swoje zadanie tylko jeśli pasuje wzorem do otoczenia – osoba w zielonej leśnej panterce będzie doskonale widoczna na ulicy czy zaśnieżonej równinie.

Śledzenie

Skuteczne śledzenie innej osoby wymaga zdania testu przeciwstawnego *skradania: śledzenia* przeciw PERCEPCJI lub, jeżeli śledzony aktywnie sprawdza, czy nie ma ogona, *obserwacji* lub *skradania: śledzenia*. Testy należy wykonywać mniej więcej co 10 minut. Mistrz Gry może też nakazać testowanie w sytuacjach, w których śledzony może się zorientować, takich jak zmiana kierunku, wchodzenie do budynków czy pojazdów. Jeżeli śledzący się nie zmienia, śledzony otrzymuje modyfikator +1 do każdego następnego testu.

Śledzenie kogoś w kilka osób wymaga komunikacji między śledzącymi, ale zapewnia modyfikator +2 za każdą następną osobę. Testować należy najniższe *skradanie: śledzenie* w grupie. Śledzenie w kilka osób umożliwia też zmiany, co zapobiega przyrostowi dodatniego modyfikatora u śledzonego.

Jeśli wykorzystuje się stacjonarne kamery czy drony, każda kamera w okolicy śledzonego i każda drona daje modyfikator +3, a operator kamer czy dron nie musi testować *skradania: śledzenia*.

Jeżeli śledzony ma na sobie lokalizator, śledzący mogą nie pokazywać mu się na oczy, pozostając w zasięgu nadajnika pozycyjnego. W większości przypadków pozwala to na śledzenie bez możliwości, że cel się połapie.

Wiedza to siła – dostęp do informacji

Społeczeństwo świata AD 2045 jest społeczeństwem informacyjnym i zinformatyzowanym – to oznacza, że informację w zasadzie każdego rodzaju i na każdy temat można znaleźć w Sieci. Rzecz jasna pod warunkiem, że wie się, gdzie i jak szukać oraz jak odsiać potrzebną perłę z góry śmiecia.

Klasyfikacja danych

Dostępność informacji, podobnie jak towarów, została zebrana w umowne grupy:

- **P**(owszechny): łatwy (10) test *używania komputera: wyszukiwania danych*, darmo.
  Informacje dostępne powszechnie i za darmo. Wszystko, co zostało dobrowolnie wystawione w sieci, należy do tej kategorii. Darmowe lub półdarmowe serwisy informacyjne, komnaty WAVE osób prywatnych i większości organizacji, programy netradiowe. Publikowane za darmo opowiadania i książki, kompilowane przez ochotników słowniki i encyklopedie, tworzone przez posiadaczy GPS-ów mapy miast, podręczniki i instrukcje do darmowych systemów operacyjnych, książki kucharskie pisane przez uczestników list dyskusyjnych, stare podręczniki US Army itp., itd.
  Dla danych osobowych będą to informacje wystawione w Sieci i łatwo dostępne – zawartość domowej komnaty WAVE, książek teleadresowych itp.

- **L**(egalny): łatwy (10) test *używania komputera: wyszukiwania danych*, 1-10 zł dla L, 10-100 zł dla XL, 100-1000 zł dla XXL, dowolnie dużo dla XXXL.
  Informacje dostępne po spełnieniu pewnych wymagań – wniesieniu opłaty, zarejestrowaniu się albo jednym i drugim. Komercyjne serwisy informacyjne, płatne serwisy specjalistyczne, komercyjnie tworzone bazy danych (roczniki statystyczne, badania marketingowe). Książki, profesjonalnie tworzone mapy, dokładne zdjęcia satelitarne i lotnicze, oprogramowanie, słowniki, podręczniki, filmy i muzyka.
  W przypadku danych osobowych oznacza to informacje zbierane i sprzedawane legalnie – takie jak bazy firm telemarketingowych przechowujące adresy emailowe klientów (bazy ze sprawdzonymi adresami są droższe), zbierane przez sklepy listy zakupów tworzące elementy profilu konsumenckiego (czyli dane na temat upodobań żywieniowych, muzycznych itp.).
- **S**(pecjalny): przeciętny (15) test *używania komputera: wyszukiwania danych* lub *sobieradka*. Cena nielegalnego zdobycia od 2000 zł w górę.
  Informacje o ograniczonym dostępie. Wewnętrzne materiały organizacji, raporty działalności, raporty dla akcjonariuszy. Instrukcje obsługi sprzętu o ograniczonej dostępności, dokładne sekwencje genetyczne różnych niebezpiecznych mikroorganizmów (dostępność XS lub XXS). Szczegółowe plany budynków i miejskiej infrastruktury, procedury działania służb ratowniczych itp.
  Dla danych osobowych dostępność S oznacza spisy uprawnień i licencji, bazy medyczne (kompletna mapa genowa danej osoby to 1 GB, XS), historie operacji na kontach bankowych – dane chronione tajemnicą zawodową lub firmową.
- **R**(ządowy): przeciętny (15) test *używania komputera: wyszukiwania danych* lub skomplikowany (20) *sobieradka*. Cena nielegalnego zdobycia od 10 000 zł w górę.
  Dane będące własnością rządów i instytucji rządowych. Materiały operacyjne instytucji rządowych, wewnętrzne dane, procedury – na wyższych poziomach objęte klauzulami tajności. Plany budynków i obiektów rządowych, schematy i procedury obsługi broni masowego rażenia, dane organizacyjne wojska i służb bezpieczeństwa publicznego, podręczniki szkolenia agentów tajnych służb czy żołnierzy jednostek specjalnych.
  Informacja osobista o dostępności R to dane dotyczące karalności, służby wojskowej, współpracy z agencjami bezpieczeństwa publicznego itp. Na wyższych poziomach utajnienia obejmuje dane zawarte w Osobistej Kartotece Ogólnej – czyli pełny profil konsumencki oraz komplet danych osobowych łącznie z informacjami o dostępności S. OKO to dane o dostępności XXR, a niektóre jego elementy – takie jak informacje z podsłuchu komórkowego oraz baza powiązań międzyludzkich tworzona na podstawie połączeń telefonicznych i internetowych – XXXR. Informacja o dostępności R nie jest udostępniana na zewnątrz z założenia.
- **N**(ielegalny): przeciętny (15) test *używania komputera: wyszukiwania danych* lub *sobieradka*. Cena – zwykle 1/10 ceny analogicznej informacji o dostępności L.
  Informacje nielegalnie zbierane, nielegalnie powielane lub nielegalnie rozprowadzane. Bootlegi audiovideo, crackowane oprogramowanie, pirackie książki, pornografia. Dane o dostępności N czasami są umieszczane w sieci za darmo – ich dostępność należy zmodyfikować o dwa iksy.
  Istnieje także informacja osobista o dostępności N – są to materiały nazywane potocznie „brudami", czyli wszystko, czego można użyć do szantażu. Raczej nie umieszczane w sieci.
- **Z**(akazany): przeciętny (15) test *używania komputera: wyszukiwania danych* lub trudny (25) *sobieradka*. Cena nielegalnego zdobycia od 25 000 zł w górę.
  Dane tak tajne, że sama wiedza o ich istnieniu jest tajna. Informacja o tajnych jednostkach oraz – na wyższych stopniach utajnienia – o szczegółach ich działań. Informacje o Indeksie, Cenzurze czy dotyczące prawdziwej historii świata mają dostępność co najmniej XZ.
  Jeśli chodzi o dane osobowe, przykładem informacji o dostępności Z są wszelkie dane osób uczestniczących w działaniach utajnionych grup (dane osobowe agentów Cenzury – przynajmniej XXZ) czy też informacje o – powiedzmy – niecodziennym pochodzeniu lub statusie danej osoby („THX-1138 nie jest zbiegłą Sztuczną Inteligencją, a cyfrową Kopią osobowości żołnierza Earth Defence").

Obecność iksów (X) przy klasie dostępności oznacza zwiększoną trudność odnalezienia informacji. Dane na dziwaczne tematy, informacje dostępne tylko w jednym źródle czy też pilnie strzeżone będą opatrzone liczbą iksów zależną od wielkości kłopotów:

- **X** – informacja trudno dostępna. Podstawowa trudność testu zwiększona o jeden poziom (+5). Cena przy zakupie nielegalnym zwiększona o dodatkowe 100 proc.
- **XX** – informacja bardzo trudno dostępna. Podstawowa trudność testu zwiększona o dwa poziomy (+10), cena nielegalna zwiększona o dodatkowe 200 proc.
- **XXX** – informacja prawie niedostępna. Trudność testu jest zwiększana o cztery poziomy (+20), a cena jest praktycznie dowolna.

Wyszukiwanie danych

Przed rozpoczęciem właściwych poszukiwań informacji postać może wykonać test sprawdzający dostępność danej informacji. W tym celu należy zdać test niepewny umiejętności *używanie komputera: wyszukiwanie danych*. Trudność testu odpowiada dostępności informacji przed jej zmodyfikowaniem przez iksy (np. dla ustalenia, że poszukiwana informacja ma dostępność XP,

należy zdać test jak dla informacji o dostępności P – czyli łatwy (10)). Skuteczne zdanie takiego testu pozwala oszacować czas potrzebny na odnalezienie informacji oraz stwierdzić, czy poszukiwane dane w ogóle znajdują się online.

Jeżeli poszukiwane dane mają dostępność P, L lub N, ich znalezienie wymaga udanego testu pewnego umiejętności *używanie komputera: wyszukiwanie danych* o trudności właściwej dla dostępności poszukiwanej informacji.

Jeśli poszukiwacz ma uprawnienia do korzystania z baz danych zawierających informacje o dostępności S i R, to wyszukuje się je tak jak informacje P.

Jeżeli poszukiwane dane mają dostępność S lub R, a poszukujący danych nie ma odpowiednich uprawnień, odnalezienie tych informacji wymaga uruchomienia drogi pozalegalnej – czyli *koneksji*, *kontaktów*, *sobieradka* lub *sieciarstwa*. Należy użyć standardowych zasad załatwiania nielegaliów (opisanych wyżej, w punkcie „Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności”).

Czas, jaki należy poświęcić na odnalezienie danej informacji, zależny jest od trudności testu:

łatwy	(10)	(P, L)	5-15 minut
przeciętny	(15)	(N, XP, XL)	15-30 minut
skomplikowany	(20)	(XN, XXP, XXL)	do godziny
trudny	(25)	(XXN)	1-3 godziny
bardzo trudny	(30)	(XXXP, XXXL)	3-6 godzin
prawie niewykonalny	(35)	(XXXN)	6-12 godzin

Ty i twoje ciało

Poniżej znajdują się reguły dotyczące różnych form wysiłku fizycznego. Ich podstawowym celem jest pokazanie, czym w zasadzie różni się ZWINNOŚĆ 10 od ZWINNOŚĆ 14. Przydatne bywają także w sytuacjach, kiedy konieczne jest określenie, jak daleko postać dobiegnie, zanim dogonią ją psy, albo po ilu minutach padnie postać chodząca w pancernym płaszczu w gorący sierpniowy dzień.

Biegi i skoki

Maksymalna szybkość biegu i odległość skoku zależą od ZWINNOŚCI i kontrolowanej przez nią umiejętności *lekkoatletyka*.

Normalny, spacerowy krok (lub skradanie się czy czołganie) pozwala postaci pokonać w ciągu rundy dystans równy 1/3 ZWINNOŚCI w metrach. Szybki marsz pozwala przebyć 1/2 ZWINNOŚCI w metrach. Biegiem postać może pokonać odległość równą ZWINNOŚCI w metrach. Sprint wymaga zdania przeciętnego (15) testu *lekkoatletyki* i pozwala na przebiegnięcie dystansu równego ZWINNOŚCI +4 w metrach.

Szybkość w kilometrach na godzinę otrzymamy po pomnożeniu prędkości w metrach na rundę przez 1,2.

Maksymalny dystans skoku z miejsca, bez rozbiegu, to 1/3 ZWINNOŚCI w metrach. Rozbieg dodaje do dystansu połowę prędkości (w metrach na rundę). Jeżeli postać skacze z wyższego miejsca w niższe, każdy metr w dół dodaje metr do dystansu (ale może go zwiększyć najwyżej dwukrotnie). Jeżeli skacze z miejsca niższego w wyższe, każdy metr w górę zmniejsza dystans o dwa metry.

Pływanie, nurkowanie, wstrzymywanie oddechu

Utrzymanie się na powierzchni spokojnej wody wymaga zdania łatwego (10) testu umiejętności *pływanie: bez sprzętu*.

Rzeka o szybkim nurcie lub nieco niespokojne morze podnoszą trudność testu do przeciętnej (15). Należy pamiętać o modyfikatorach za rany, obciążenie (tu modyfikator należy podwoić), zmęczenie itp. Wszystkie modyfikatory ZWINNOŚCI dotyczą także umiejętności *pływanie: bez sprzętu*. Jeżeli postać usiłująca pływać ma na nogach buty i ubranie, należy przyznać jej modyfikator za jedno i drugie. Wysokość modyfikatora zależna jest od rodzaju butów i ubrania – od -1 za trampki do -5 za glany oraz od -1 za spodnie i koszulę do -3 za zimową kurtkę. Jeżeli test został zdany, każde dwa punkty przerzutu ponad trudność pozwalają na zwiększenie szybkości płynięcia o 1 metr na rundę.

Postać może wstrzymać oddech na tyle rund, ile wynosi jej umiejętność *lekkoatletyka: kondycja*. Jeżeli miała czas się przygotować, czas ten równy jest wynikowi testu *lekkoatletyki: kondycji* lub *pływania* – testuje się wyższą umiejętność. Po upływie tego czasu postać musi zacząć oddychać. Jeśli nadal jest pod wodą – pech. Patrz niżej, punkt „Duszenie i topienie się".

Dźwiganie ciężarów

Maksymalne obciążenie, które nie wywołuje negatywnych efektów, wynosi tyle, ile siła postaci w przeliczeniu na kilogramy. Każde następne przekroczenie tej liczby daje postaci modyfikator -1 do ZWINNOŚCI. Każde pełne dwukrotne przekroczenie tej liczby daje postaci modyfikator -1 do ZRĘCZNOŚCI. Noszenie takiego obciążenia jest też męczące – patrz niżej, punkt „Zmęczenie". Maksymalny udźwig postaci to *siła* pomnożona przez BUDOWĘ.

Zmęczenie

Kondycja fizyczna

Jeżeli postać uprawia jakąś intensywną, męczącą działalność, po zakończeniu czynności należy wykonać test umiejętności *lekkoatletyka: kondycja*. Trudność zależy od wykonywanego działania.

- **Niezbyt męczące** – trucht, przejście kilku pięter po schodach, działania z obciążeniem nie przekraczającym 2 x *siła* w kg – łatwy (10).
- **Dosyć męczące** – bieg, strzelanina, działania z obciążeniem nie przekraczającym 4 x *siła* w kg – przeciętny (15).
- **Bardzo męczące** – sprint, walka wręcz, działania z obciążeniem większym niż 4 x *siła* w kg – trudny (20).

Porażka oznacza otrzymanie wynikającego ze zmęczenia modyfikatora -1 przyznawanego do BUDOWY, ZRĘCZNOŚCI i ZWINNOŚCI. Połowa tego modyfikatora przyznawana jest do INTELEKTU, DETERMINACJI i PERCEPCJI. Kolejna porażka zwiększa modyfikator o 1.

W przypadku działań długotrwałych testy należy zacząć wykonywać w trakcie czynności. Częstotliwość testowania zależy od intensywności czynności:

- **niezbyt męczące:** test co pięć minut,
- **dosyć męczące:** test co minutę,
- **bardzo meczące:** test co rundę.

Czynniki środowiskowe a zmęczenie

Wysiłek fizyczny w upale lub na mrozie jest oczywiście o wiele bardziej wyczerpujący. Jeżeli temperatura otoczenia jest większa niż 30 stopni Celsjusza lub niższa niż 16 stopni Celsjusza, trudność testu *lekkoatletyki: kondycji* rośnie o poziom.

Noszenie pancerza osobistego zwiększa odczuwaną przez postać temperaturę. Do faktycznej temperatury otoczenia należy dodać drugą wartość SP pancerza. Zaznaczyć należy, że pancerze skorupowe zwykle mają wbudowane jednostki chłodzące.

Efekty zmęczenia

W miarę narastania modyfikatora zmęczenia maleje chęć do dalszego wysiłku fizycznego. Kiedy modyfikator osiąga -5, postać jest wyczerpana. Kontynuowanie działalności w tym stanie wymaga zdania przeciętnego (15) testu DETERMINACJI. Nie należy wymagać testu, jeśli postać znajduje się w sytuacji zagrożenia życia – cztery dobermany za plecami znakomicie motywują do dalszego biegu.

Intensywny wysiłek w stanie wyczerpania może spowodować omdlenie. Każdy następny wzrost modyfikatora zmęczenia oznacza konieczność zdania przeciętnego (15) testu *lekkoatletyki: kondycji*. Porażka skutkuje utratą przytomności.

Odpoczynek

Aby pozbyć się modyfikatora ze zmęczenia, postać powinna odpocząć. Każde pięć minut odpoczynku pozwala na wykonanie łatwego (10) testu *lekkoatletyki: kondycji* – sukces oznacza redukcję modyfikatora o 1. Jeśli postać była wyczerpana, wypoczynek zajmuje nieco więcej czasu. Sprowadzenie modyfikatora z -6 i wyższych poziomów wymaga pół godziny odpoczynku, po którym postać ma prawo do testu na wyżej opisanych zasadach. Odpowiednie warunki wypoczynku – np. nawodnienie organizmu, przyswojenie wysokoenergetycznego pożywienia czy położenie się w cieniu/cieple – dają modyfikator +2 do powyższego testu.

Stres

Przebywanie w stresujących warunkach wywołuje zmęczenie psychiczne, które zmniejsza efektywność postaci tak samo (albo i bardziej) jak zmęczenie fizyczne.

Postać znajdująca się w stresującej sytuacji musi po jej zakończeniu wykonać test DETERMINACJI. Trudność testu zależna jest od poziomu stresu:

- **lekki stres** – kłótnia, irytujące zdarzenie losowe – łatwy (10),
- **poważny stres** – zagrożenie utratą mienia, zdrowia albo pracy – przeciętny (15),
- **ciężki stres** – zagrożenie życia – skomplikowany (20).

Oblanie testu oznacza otrzymanie wynikającego ze stresu modyfikatora -1 do wszystkich współczynników umysłowych (INTELEKTU, PERCEPCJI, DETERMINACJI). Połowę tego modyfikatora przyznaje się do współczynników fizycznych (BUDOWY, ZRĘCZNOŚCI, ZWINNOŚCI). Każda kolejna porażka zwiększa modyfikator o 1.

Jeżeli postać przebywa przez dłuższy czas w stresujących warunkach, testy DETERMINACJI wykonywać należy w ich trakcie. Ze stresującymi warunkami mamy do czynienia wtedy, kiedy postać wykonuje wiele testów dowolnej umiejętności w sytuacji, w której nie ma kontroli nad otoczeniem. Przykładami takich warunków może być prowadzenie łodzi żaglowej w burzliwej pogodzie na pełnym morzu, realizacja dużego projektu informatycznego na bliski termin czy nauka do egzaminu.

Zauważyć należy, że stopień stresogenności nie jest tak łatwy do określenia jak intensywność wysiłku – Mistrz Gry powinien przychylić się do rozsądnych argumentów gracza na temat wpływu czynników stresujących na jego postać.

Przyzwyczajenie do stresu

Jeśli postać jest wystawiona na długotrwałe działanie takich samych stresujących warunków, zapewne do nich przywyknie. Mistrz Gry może uznać, że następuje to po zdaniu przez postać trzech kolejnych testów DETERMINACJI w takich samych warunkach stresowych. Dla uodpornionej postaci następne testy DETERMINACJI przeciw temu rodzajowi stresu będą o jeden poziom łatwiejsze.

Efekty stresu

Stres ma też inne skutki niż modyfikator do umiejętności postaci. Zestresowana postać traci humor, chęć do pracy, nauki, a nawet – w ciężkich przypadkach – rozrywki. Jeśli modyfikator stresu przekroczy -5, postać jest załamana. Kontynuowanie jakiejkolwiek działalności w tym stanie wymaga zdania przeciętnego (15) testu DETERMINACJI. Porażka oznacza, że postać porzuca wszelką działalność, skupiając się na zapewnieniu sobie świętego spokoju – najchętniej zwinęłaby się w kulkę i tak już została. Krytyczna porażka tego testu lub niemożność znalezienia spokojnego, wolnego od zakłóceń miejsca sprawiają, że postać reaguje słowną lub fizyczną agresją.

Pozbywanie się stresu

Aby pozbyć się modyfikatora, należy zapewnić sobie spokój, ciszę i możliwość relaksu. Każde 24 godziny świętego spokoju uprawniają postać do wykonania łatwego (10) testu DETERMINACJI – sukces redukuje modyfikator o 1. Jeśli postać się załamała, potrzebny jest dłuższy odpoczynek. Sprowadzenie modyfikatora stresu z wartości -6 i większych wymaga spędzenia tygodnia w ciszy i spokoju. Po tym czasie postać ma prawo do testu DETERMINACJI na wyżej opisanych warunkach. Wyjście ze stanu załamania jest czasochłonne i niełatwe.

„Ommmmmm" – medytacja i redukcja stresu

Szybkim – acz trudnym – sposobem na zredukowanie stresu jest medytacja. Zmniejszenie modyfikatora stresu poprzez medytację wymaga godziny spokoju i zdania skomplikowanego (20) testu *medytacji*. *Medytacja* jest jednak umiejętnością rzadką, co sprawia, że nadal popularniejszą metodą na stres jest neuroizotropina.

Walka

Wedle jednych główna część gier role-playing i najważniejszy ich element, wedle drugich zawada i marudny przerywnik między okazjami do wspaniałego odgrywania postaci. Tak czy tak – rzecz ważna.

Taktyka

„Zapamiętaj jedno – w przeciwieństwie do seriali z AkTV, podstawową cechą walki w prawdziwym życiu jest zabójczość. Twoją podstawową bronią jest radio, przy pomocy którego możesz wezwać wsparcie – kolegów albo tych specjalizujących się w zabijaniu świrów z BSWS-u. Na ulicy wystarczy jeden celny strzał, jedno celne pchnięcie nożem, żeby przeciętny zjadacz pączków – czyli najprawdopodobniej TY, Czytelniku – znalazł się na najlepszej drodze do kostnicy. Nie jest to heroiczne. Nie jest to miłe. Ale jest to prawdziwe. Strzelanin, „młynu" na ulicy należy unikać, a jeżeli już nie da się uniknąć, należy zawsze mieć po swojej stronie przewagę liczebną. Ponieważ jednak nie zawsze jest to możliwe, przestrzegaj poniższych przykazań:
I. Noś pancerz.
Kamizelka kuloodporna może uratować Ci życie. Służbowe kamizelki są ciężkie, niewygodne i strasznie w nich gorąco – to prawda. Cóż, w obecnym klimacie gwarancję chłodu można mieć tylko leżąc w lodówce.
II. Szukaj osłon terenowych.
Żadna kamizelka nie zapewni takiego bezpieczeństwa jak diabetonowy słup nośny nadstrefówki, poliwęglanowa budka terminala czy opancerzone drzwi (a jeszcze lepiej – blok silnika) Twojego wozu patrolowego.
III. Nigdy nie łaź sam.
Partner z patrolu nie tylko wyżera twoje pączki i pierdzi w samochodzie – to druga para oczu, drugi pistolet i drugie radio. Partner zobaczy to, co Ty przeoczyłeś, da Ci osłonę ogniową albo wezwie karetkę i wsparcie.
IV. Wykup ubezpieczenie medyczne.
Gówno chodzi po ludziach i każdy może oberwać. Wolisz obudzić się w czystej, szybkiej orce ewakuacji medycznej czy na asfalcie, wśród kolegów krzyczących „gdzie do cholery jest ta karetka"? No to wykup ubezpieczenie lepsze niż standardowe, wliczone w pensję. Będąc policjantem masz korzystne zniżki w „firmowej" ubezpieczalni.
Ale nawet najlepsze ubezpieczenie medyczne nie pomoże, jeżeli przypadkowy strzał rozchlapie twój mózg po ulicy... Jak mówią, życie jest ciężkie, a potem się umiera.
I pamiętaj – niepisane prawo ulicy mówi, że do karetek się nie strzela. Uzbrojenie latających karetek HTR jest dodatkowym argumentem przeciw. Nie żeby kiedykolwiek zdarzało im się przez pomyłkę ostrzelać policjantów na służbie, oczywiście. Jeżeli po podejrzanego przylatuje orka z wielkimi wukaemami i transponderem eksterytorialnej korporacji medycznej, należy zrelaksować się i zameldować o tym centrali – ekstradycja przestępcy leżącego w szpitalnym łóżku jest prostsza niż aresztowanie go na ulicy, no i przede wszystkim przestaje być twoim problemem".
Fragment „Wszystko, co policjant powinien wiedzieć, ale czego nie uczą w akademii", sieciowej publikacji anonimowego autora

Zasady ogólne

Są dość proste. Kiedy rozpoczyna się konfrontacja, dzieją się następujące rzeczy:

- na początku walki wszyscy uczestnicy wykonują test inicjatywy określający kolejność działania w rundzie,
- uczestnicy deklarują swoją akcję (jedną lub więcej – patrz niżej, punkt „Więcej niż jedna akcja w rundzie") na rozpoczynającą się właśnie rundę; deklaracje składa się zaczynając od najniższej inicjatywy,
- rozpoczynając od postaci z najwyższą inicjatywą, Mistrz Gry określa rezultaty działań postaci, wykonując odpowiedni test bądź ich serię,
- po określeniu wyników działań wszystkich uczestników runda się kończy i uczestnicy walki deklarują swoje działania na następną rundę.

Należy pamiętać, że jedna runda to tylko 3 sekundy. Wypowiedzenie przez postać krótkiego zdania liczy się jako akcja – w czasie jednej rundy nie da się upchnąć dyskusji o taktyce.

Inicjatywa i działania w rundzie

Inicjatywa postaci określana jest na początku walki poprzez wykonanie testu najwyższej umiejętności bojowej, ograniczonej przez poziom *instynktu walki*. Na test inicjatywy wpływają modyfikatory ze zmęczenia, obciążenia (opisane wyżej) oraz zaskoczenia (opisane niżej).

W sytuacji braku bezpośredniego zagrożenia życia – na przykład podczas zawodów sportowych – umiejętność testowana w celu określenia inicjatywy nie jest ograniczana przez *instynkt walki*.

Wynik testu inicjatywy określa kolejność deklaracji działań oraz kolejność ich wykonywania. Deklaracja akcji na rundę odbywa się w odwrotnej kolejności inicjatywy – od najwolniejszego. Rozpatrywanie efektów akcji odbywa się od najszybszego. Daje to szybszym postaciom możliwość dostosowania działań do wolniejszych – często na znaczną niekorzyść tych drugich.

Jeżeli graczowi nie podoba się kolejność, która przypadła mu w wyniku testu, może poświęcić jedną akcję na „zorientowanie się w sytuacji" – uprawnia go to do wykonania ponownego testu inicjatywy.

Uzyskanie wyniku testu inicjatywy przekraczającego 25 ma pewne efekty specjalne, o czym niżej.

Więcej niż jedna akcja w rundzie

Runda trwa tylko trzy sekundy – postaci przysługuje zatem jedna akcja na rundę. Z innego jednak punktu widzenia runda trwa aż trzy sekundy – istnieje więc możliwość wciśnięcia w rundę dodatkowej akcji albo dwóch.

Dodatkowa akcja przysługuje postaci, której inicjatywa jest większa niż 25. Każde pełne 25 punktów pozwala na wykonanie kolejnej akcji poza pierwszą. Pierwsza dodatkowa akcja przypada na moment odpowiadający inicjatywie minus 25, następna – inicjatywie minus 50 i tak dalej, aż inicjatywa postaci spadnie poniżej zera. Jeśli postać ma wbudowany cybernetyczny dopalacz refleksu, może wykonać dodatkową akcję nie co 25, a co 10 punktów inicjatywy. Tak, to oznacza, że dopalacz refleksu jest morderczy.

Deklaracja czynności, którą postać chce wykonać w ramach dodatkowej akcji, następuje w tym samym momencie, co inne deklaracje. Różnica jest taka, że zadeklarowaną dodatkową akcję można zmienić w zależności od rozwoju sytuacji w rundzie. Jeśli chęć zmiany zadeklaruje więcej niż jedna postać, deklaracje składa się także w odwrotnej kolejności inicjatywy.

Postać może też zadeklarować robienie kilku rzeczy naraz. Możliwości jednoczesnych akcji są w zasadzie nieograniczone – można biec, strzelając, rozmawiać przez telefon komórkowy, prowadząc samochód itd. Wyjątkiem jest walka – postać może wykonać dokładnie jeden atak na akcję.

Rozproszenie uwagi skutkuje jednak ujemnym modyfikatorem do obydwu akcji. Wielkość modyfikatora zależna jest od względnej komplikacji zadania – domyślnie jednak wynosi -5 za robienie dwóch rzeczy naraz, -10 za robienie trzech, -15 za robienie czterech rzeczy naraz. Modyfikator może zostać zmniejszony lub zwiększony w zależności od sytuacji – wypowiedzenie trzech-czterech słów do zatkniętej w uchu małej słuchawki radia daje modyfikator -1, zaś walka wręcz z jednoczesnym trzymaniem telefonu przy uchu to raczej -10.

Zaskoczenie

Normalny test inicjatywy przysługuje tylko postaci przygotowanej do zareagowania na wydarzenia. Inicjatywa postaci zaskoczonej znienacka jest ograniczona do wysokości jej PERCEPCJI. Efekt ten trwa, dopóki postać nie poświęci akcji na rozejrzenie się lub nie zda łatwego (10) testu *instynktu walki*.

Przygotowanie broni do użycia

Wyciągnięcie i przygotowanie broni zajmuje przeciętnie wyszkolonej postaci jedną akcję. Zakłada się, że broń jest w wygodnym, łatwo dostępnym miejscu, czyli pistolet w sensownie umieszczonej kaburze, a nóż czy inny argument tego rodzaju – w łatwo dostępnej pochwie bądź kieszeni. Jeżeli postać nosi pistolet w kieszeni albo zatknięty za pasek, a nóż upchnięty w cholewie lub podobnie absurdalnym miejscu, Mistrz Gry może ustalić, że wydobycie i przygotowanie broni zajmuje dwie akcje. Podobnie jeżeli postać nie jest obyta z sytuacjami zagrożenia życia, MG może zażądać łatwego (10) testu *instynktu walki*, żeby sprawdzić, czy postać nie zapomniała czasem wykonać jakiejś ważnej czynności przygotowawczej – na przykład odbezpieczyć pistoletu.

Zdanie przeciętnego (15) testu umiejętności *szybkie wydobycie* pozwala postaci wyjąć i przygotować broń bez zużywania akcji. Test ten zakłada, że broń jest prawie na wierzchu. Jeśli postać chce szybko dobyć broni ukrytej pod ubraniem albo leżącej w kieszeni, test jest skomplikowany (20).

Walka strzelecka, czyli naróbmy w czymś dużych dziur!

Broń palna – wbrew popularnej opinii – nie jest magiczną różdżką śmierci. Skuteczne użycie jej w warunkach bojowych wymaga przygotowania technicznego i wyszkolenia – zniwelowanie efektów adrenaliny trzęsącej całym ciałem wymaga niebagatelnej wprawy. Strzelanie w obronie życia to coś zupełnie innego niż dziurawienie kartonu na strzelnicy.

Procedura strzelania do celu wygląda następująco:

- gracz deklaruje, w co i w jaki sposób strzela,
- Mistrz Gry określa poziom trudności strzału, biorąc pod uwagę takie czynniki, jak odległość od celu, warunki, w których odbywa się strzelanina oraz gadżety zamontowane na broni,
- gracz testuje odpowiednią umiejętność swojej postaci,
- jeśli trafił, określa się miejsce trafienia oraz sprawdza obrażenia zadane celowi (patrz niżej, punkty „Ustalenie miejsca trafienia" i „Rzut na obrażenia"),
- jeżeli celowi zadano jakieś obrażenia, należy sprawdzić jego reakcję – szybkość, z jaką krwawi, oraz czy zachował przytomność (patrz niżej, punkty „Krwawienie" i „Zachowanie przytomności").

Rodzaje ataku bronią palną

Strzał pojedynczy to podstawowy sposób ataku przy użyciu broni palnej. Dostępny dla każdej broni, z której można strzelać ogniem pojedynczym, oraz dla kuszy, łuku i podobnych.

- **Dublet/tryplet:** dwa szybkie strzały zaraz po sobie lub trzypociskowa seria. Strzelać dubletami można z każdej broni, której szybkostrzelność pozwala wystrzelić dwa pociski na rundę. Trzypociskową serię można wystrzelić z każdej broni, która

pozwala strzelać ogniem ciągłym. Udany dublet wymaga zdania testu odpowiedniej umiejętności strzeleckiej zmniejszonej o odrzut broni.
Sukces oznacza trafienie wszystkimi pociskami (zwykle w tę samą strefę), porażka o jeden punkt – trafienie jednym pociskiem.

- **Długa seria:** jak nietrudno zgadnąć, serię można wystrzelić z broni mogącej strzelać ogniem ciągłym. Długa seria to minimum pięć pocisków. Objąć nią można więcej niż jeden cel, pod warunkiem, że cele znajdują się w zwartej grupie i na każdy poświęci się minimum pięć kul. Wystrzelenie celnej serii wymaga zdania testu odpowiedniej umiejętności strzeleckiej zmniejszonej o odrzut broni.
  Sukces oznacza trafienie przynajmniej jednym pociskiem w cel (lub w każdy z celów, jeśli było ich więcej). Każdy punkt przerzutu ponad trudność oznacza umieszczenie dodatkowej kuli w celu (lub każdym z celów). Oczywiście nie można trafić większą liczbą kul, niż się wystrzeliło. Prócz tego Mistrz Gry może ustalić, że przy przenoszeniu ognia pomiędzy celami część kul „marnuje się".
- **Przycelowanie:** postać poświęca dodatkowych kilka chwil na dokładne wymierzenie, uspokojenie oddechu i spokojne ściągnięcie spustu. Przycelowanie zabiera jedną akcję i pozwala dodać celność broni do umiejętności. Przycelowanie „marnuje się", jeśli w ciągu swojej akcji cel schował się lub częściowo zszedł z widoku mierzącej do niego postaci.

Określenie poziomu trudności strzału

Poziom trudności strzału zależny jest przede wszystkim od rodzaju broni i odległości od celu. Dla uproszczenia zostały one ujęte w umowne kategorie. Dla broni kategorie te są następujące:

- **pistolety** – wszystko, z czego strzela się przy użyciu umiejętności *broń krótka*,
- **śrutówki i peemy** – oprócz nich kategoria ta obejmuje też kusze i łuki,
- **karabiny** – gwintowana broń długa o sporym zasięgu,
- **broń ciężka** – karabiny maszynowe, wielkokalibrowe karabiny snajperskie, granatniki, działka itp.

Dystanse, w których odbywa się strzelanina:

- **Zasięg bezpośredni:** poziom trudności przeciętny (15) dla broni ciężkiej, łatwy (10) dla innych kategorii.
  Walka w bezpośredniej bliskości, na dystansie poniżej 5 metrów. Jeśli postać i jej cel są wystarczająco blisko, żeby walczyć wręcz, znajdują się w zasięgu bezpośrednim.
- **Wewnątrz budynków:** poziom trudności przeciętny (15) dla pistoletów, łatwy (10) dla innych kategorii.
  Strzelanina na korytarzach i w mieszkaniach, na niewielkich podwórkach, z jednej strony ulicy na drugą, czyli na dystansie między 5 a mniej więcej 15 metrów. Jeden z dwóch najczęstszych w mieście dystansów starcia.
- **Teren zabudowany:** poziom trudności skomplikowany (20) dla pistoletów, przeciętny (15) dla innych kategorii.
  Walka na ulicy, strzelanie z jednego budynku do drugiego, strzelanina w gęstym lesie. Odległość między 15 a 50 metrów. Drugi najczęstszy dystans starcia.
- **Teren otwarty:** poziom trudności skomplikowany (20), dla śrutówek i peemów trudny (25), pistolety stosują zasady zasięgu ekstremalnego.
  Starcie na otwartym terenie, w wielkim parku, na autostradzie, poza miastem. Strzelanina na dystansy od 50 do kilkuset metrów. W tej odległości znajdują się zasięgi maksymalne znacznej części najpopularniejszej broni palnej, zatem zdarzają się sytuacje, w których jedna strona potyczki używa jeszcze zasięgu „teren otwarty", a druga musi już korzystać z zasad zasięgu ekstremalnego.
- **Zasięg ekstremalny:** poziom trudności bardzo trudny (30)/niewykonalny (40).
  Strzelanie na naprawdę duże odległości będące na granicy zasięgu skutecznego broni albo i poza nim. Zasięgi te wynoszą:

pistolety	50-100 m	101-150 m
śrutówki i peemy	100-200 m	201-300 m
karabiny	300-500 m	501-750 m
broń ciężka	500-1500 m	1501-2000 m
	test bardzo trudny (30)	test niewykonalny (40)

Jeśli cel znajduje się w dystansie odpowiadającym pierwszej kolumnie, trafienie go wymaga zdania bardzo trudnego (30) testu. Jeśli dystans odpowiada drugiej kolumnie – test jest niewykonalny (40). Nikt nie mówił, że będzie łatwo.

Przydatne przy strzelaniu na taki zasięg są celowniki optyczne. Zwiększają one podane wyżej zasięgi o 100/150 metrów za każdy poziom powiększenia (lecz nie bardziej niż o połowę podstawowego zasięgu). Skuteczne użycie celownika optycznego wymaga zdania testu *obserwacji* o trudności zależnej od wybranego poziomu powiększenia: dla pierwszego poziomu test jest przeciętny (15), dla drugiego – skomplikowany (20), dla trzeciego – trudny (25). Celowanie zajmuje jedną akcję za każdy użyty poziom powiększenia.

Celowanie i inne modyfikatory poziomu trudności

Poziom trudności strzału należy zmodyfikować zależnie od warunków otoczenia, widoczności i zachowania celu oraz podobnych czynników:

- cel schowany za zasłoną, ruchomy lub wykonujący uniki: -5 do umiejętności,
- strzelec ruchomy lub wykonujący uniki: -5 do umiejętności,
- kiepskie oświetlenie (półmrok lub ostre światło): -5 do umiejętności,
- całkowita ciemność: -10 do umiejętności,
- zła pogoda: od -1 (lekki wiatr) do -5 (ostry wiatr i deszcz) za każdą klasę odległości od celu,
- mały cel (teczka, konkretna strefa ciała człowieka): -5,
- bardzo mały cel (pocztówka, ibek): -10,
- desygnator celu, celownik laserowy, holooptyczny lub kolimatorowy: +2 do umiejętności,
- smartgun: +4 do umiejętności,
- przycelowanie (wymaga zużycia akcji): umiejętność zostaje zwiększona o celność broni,
- kolejny strzał w rundzie: jeśli postać chce wystrzelić więcej niż jedną kulę ogniem pojedynczym w rundzie, do kolejnych strzałów należy dodać odrzut broni.

Modyfikatory się kumulują.

Określenie wyniku strzału

Wynik strzału określamy przez wykonanie testu odpowiedniej umiejętności strzeleckiej na ustalony przed chwilą poziom trudności. Jeżeli test jest udany – hosanna, cel został trafiony.

Ustalenie miejsca trafienia

Strefa celu, w którą weszła kula, ustalana jest na podstawie wyniku na kości uzyskanego podczas testu trafienia.

0	głowa
1	prawa ręka
2	lewa ręka
3	prawa noga
4	lewa noga
5-9	korpus

Takie przyporządkowanie stref ciała do wyników jest celowe – niezbyt dobrzy strzelcy trafiają przeważnie w korpus (tam wypadają najwyższe wyniki). Przyporządkowanie głowy do zera, które powoduje przerzut w dół, sprawia, że przypadkowe trafienia w ten newralgiczny organ będą rzadkością.

Powyższa tabela obowiązuje podczas strzelania do człowieka, który nie znajduje się za zasłoną i jest widoczny od przodu lub tyłu. Jeżeli cel jest w innej pozycji, wyniki, które oznaczają trafienie w zasłoniętą część ciała, należy przerzucić lub rozstrzygnąć uznaniowo.

Jeśli cele nie są humanoidalnymi istotami żywymi, potrzebują własnej tabelki. Uproszczona tabelka stref pojazdów znajduje się niżej, w punkcie „Pościgi i pojazdy", natomiast tabelki stref dla zwierząt i nie-humanoidów Mistrzowie Gry muszą opracować sami.

Ogień zaporowy i przyduszający, czyli strzelamy „na triadę"

Ogień zaporowy polega na zalaniu obszaru, w którym może znajdować się jakiś cel, strugą pocisków bez dokładnego celowania. Podstawowym zadaniem jest powstrzymanie celu od wychylania się zza zasłony terenowej – stąd określenie „przyduszający". Można do tego użyć dowolnej broni palnej – najlepiej sprawdza się broń o dużej szybkostrzelności, pojemnym magazynku i niskim odrzucie.

Ustalenie efektywnej „umiejętności" i trudności trafienia

Skuteczność ognia zaporowego zależy nie tyle od umiejętności strzelca, co od stopnia nasycenia okolicy celu szybko latającym ołowiem. Dlatego też procedura strzelania jest inna przy ogniu celowanym:

- gracz deklaruje ogień zaporowy, określając, jaki obszar chce objąć ogniem i ile kul wystrzelić,
- Mistrz Gry ustala „umiejętność ognia zaporowego",
- cele w strefie rażenia wykonują test na „umiejętność ognia zaporowego", aby określić, czy zostały trafione.

Strefę, w którą zostały trafione cele, oraz ewentualne obrażenia określa się w normalny sposób (patrz wyżej, punkt „Ustalenie miejsca trafienia" i niżej, punkt „Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia").

Liczenie „umiejętności ognia zaporowego”

Na podstawie deklaracji gracza Mistrz Gry ustala szerokość (w metrach) strefy objętej ogniem. Minimalna szerokość wynosi 1 metr dla zasięgu bezpośredniego i podwaja się z każdym następnym zasięgiem. Następnie MG dzieli liczbę wystrzelonych pocisków przez szerokość strefy w metrach. Wynik to „umiejętność ognia zaporowego”. Jej maksymalna wysokość jest ograniczana przez odpowiednią umiejętność strzelecką postaci. Jeżeli strzelec prowadzi ogień całkowicie na oślep, w ogólnym kierunku wroga, „umiejętność ognia zaporowego” zostaje zmniejszona o 10.

Test trafienia

Przy ogniu zaporowym test trafienia wykonują cele, nie strzelec. Testuje się wyliczoną wcześniej „umiejętność ognia zaporowego”, zaś poziom trudności testu zależy od wielkości celu:

Duży, nieruchomy cel	bardzo łatwy (5)
Cel wielkości człowieka, bez osłony	łatwy (10)
Cel rozmiarów skulonego człowieka	przeciętny (15)
Człowiek osłonięty w 3/4 lub leżący	skomplikowany (20)
Mały cel, człowiek zasłonięty w 90 proc.	trudny (25)
Cel w całości zasłonięty	nie może zostać trafiony

Testy należy wykonać kolejno dla wszystkich celów w strefie rażenia. Sukces oznacza, że cel dostał przynajmniej jednym pociskiem.

Po zakończeniu kolejki testów wszystkie trafione cele testują ponownie z trudnością zwiększoną o 5. Sukces w drugim teście oznacza otrzymanie następnej kuli i kolejny test o zwiększonej trudności – dopóki cel nie przestanie dostawać lub nie zostaną przydzielone wszystkie wystrzelone kule.

Zabłąkane pociski

Pociski, które nie trafiły w żaden cel, nie znikają magicznie. Z punktu widzenia mechaniki można je potraktować jako rozszerzenie strefy ognia zaporowego na boki i do góry. Mistrz Gry może wykonać test dla celów znajdujących się w okolicy strefy ognia zaporowego – „umiejętność ognia zaporowego” wynosi wtedy od -15 do -10 (zależnie od liczby wystrzelonych kul). MG może też ograniczyć się do opisania spustoszenia, jakie zbłąkane kule sieją wśród przypadkowych przechodniów.

Efekty specjalne śrutówki

Strzał śrutem lub strzałkami wysyła w powietrze nie pojedynczy pocisk, a całą ich chmarę rozszerzającą się w trakcie lotu. Przy strzelaniu na większy dystans znacząco ułatwia to trafienie oraz umożliwia rażenie więcej niż jednej strefy celu. Przy strzelaniu śrutem lub strzałkami poziom trudności dla zasięgu „teren otwarty” jest przeciętny (15). Przy trafieniu zaś należy wykonać dwa testy – jeśli wylosowane strefy przylegają do siebie, dostały obydwie. Niestety, śrut na daleki zasięg ma obniżoną siłę rażenia. Każdy zasięg dalszy niż „wewnątrz budynku” zmniejsza penetrację i obrażenia o 2/1K+1.

Przykład strzelaniny: zobaczmy to w działaniu

Przykład:
Znani nam już strażnicy osiedlowi Kowalski i Malinowski napotykają dwóch osobników ładujących towar z niewielkiego domku do furgonetki. Zważywszy że jest druga trzydzieści w nocy, mało prawdopodobne jest, aby obserwowali działania firmy przeprowadzkowej, wydobywają więc broń i krzyczą „Stać!”. Rozpoczyna się walka.

Po teście inicjatywy efekty są jak następuje: typ pierwszy ma 27 (13 broni krótkiej i 14 na kostce), typ drugi 20 (14 walki wręcz – testujemy najwyższą umiejętność bojową – i 6 na kostce).

Kowalski ma 11 (12 broni krótkiej, ale ograniczone do 10 przez niewysoki *instynkt walki*, oraz 1 na kości), Malinowski zaś – aż 38 (16 broni krótkiej i 22 na kości). Kolejność działań w rundzie wygląda zatem następująco: Malinowski, typ pierwszy, typ drugi, znowu Malinowski (startował z inicjatywą 38, 38-25=13, więc nadal przed Kowalskim), Kowalski, znowu typ pierwszy. Kolejność deklarowania działań jest odwrotna – czyli typ pierwszy (dwie akcje), Kowalski, Malinowski (dwie akcje), typ drugi. (patrz wyżej, punkt „Więcej niż jedna akcja w rundzie”).

Pora na deklaracje.
1. Typ pierwszy deklaruje wydobycie broni z jednoczesnym schowaniem się za furgonetkę, a w drugiej akcji – strzał dubletem do Malinowskiego.
2. Kowalski chce wyciągnąć broń.

3. Malinowski deklaruje szybkie wydobycie broni z jednoczesnym strzałem do typa pierwszego (dopóki ten się nie schowa), a w drugiej akcji – skok za klombik.
4. Typ drugi chce wyciągnąć broń.

Mistrz Gry ustala poziomy trudności i modyfikatory – szybkie wydobycie pistoletu z łatwo dostępnej kabury na pasie Malinowskiego jest przeciętne, ale zadeklarowanie dwóch akcji jednocześnie podbija poziom trudności do skomplikowanego. Rzut – niestety, 17. Pistolet zaczepia muszką o krawędź kabury i wydobycie broni zajmuje akcję. Malinowski nie może strzelić w tej samej akcji. Typ pierwszy wykonuje normalne wydobycie broni i normalny uskok za furgonetkę – dwa działania w akcji to -5 do każdego testu, ale tu nie ma testów. Typ drugi wyciąga obciętą strzelbę.

Malinowski nie zdołał strzelić w poprzedniej akcji, może więc teraz zmienić deklarację (bo wykonuje właśnie akcję dodatkową). Jako że typ pierwszy będzie do niego strzelał, postanawia jednak zostać przy skakaniu za klombik. Kowalski wyciąga pistolet. Typ pierwszy także nie zmienia swojej deklaracji i strzela.

Znowu poziomy trudności: Malinowski niczego nie testuje, w odróżnieniu od typa pierwszego, który będzie strzelał. Zasięg, na którym odbywa się strzelanina, to teren zabudowany, okolica jest słabo oświetlona, a Malinowski rzuca się właśnie na ziemię. Końcowy poziom trudności to 33 (20 za zasięg dla pistoletów, +5 za cel w ruchu, +5 za kiepskie oświetlenie, +3 za odrzut broni przy strzale dubletem). Wynik rzutu 19, więc pudło.

Następna runda i następne deklaracje (także w kolejności odwrotnej do inicjatywy określonej na początku walki): Kowalski ma atak zdrowego rozsądku i rzuca się za pobliski samochód, typ drugi wypala w niego ze strzelby. Typ pierwszy także strzela do Kowalskiego (jedynego dobrze widocznego celu), a potem do Malinowskiego, Malinowski zaś postanawia skoncentrować się na odstrzeleniu właściciela strzelby, deklarując na obie akcje próbę wsadzenia mu kuli między oczy.

Poziomy trudności wynoszą: 28 dla Malinowskiego (20 za zasięg, +5 za kiepskie oświetlenie, +5 za konkretną strefę, -2 za celownik laserowy na antycznym Glocku), 30 dla typa pierwszego (podobnie jak zeszłym razem, z tym, że typ wystrzeliwuje jedną kulę) i 20 dla typa drugiego (15 za zasięg śrutówek, +5 za cel w ruchu).

Rozstrzygnięcie akcji: Malinowski 19, typ pierwszy 16, typ drugi 15. Powietrze wypełnia się ołowiem, ale wszyscy chybiają.

Przed drugą akcją Malinowski zmienia zdanie – skonfrontowany z poziomem trudności testu strzela ponownie do typa drugiego, ale tym razem nie celując w żadną strefę.

Poziomy trudności wynoszą: 23 dla Malinowskiego oraz 30 dla typa pierwszego (Malinowski się nie rusza, ale jest ukryty – modyfikator jest taki sam). Rzuty – 32 dla Malinowskiego, trafienie po przerzucie! Typ pierwszy także ma przerzut, ale w dół, i jego wynik wynosi dość żałosne 7.

Przy strzale Malinowskiego na kości wypadła 9 – w tabelce miejsca trafienia oznacza to korpus. Obrażenia zadawane przez Glocka z przeciwpancerną amunicją (Malinowski nie od dziś jest w straży osiedlowej) to 24/3K+2. 24 penetracji w zupełności wystarcza na kuloodporną kurtkę z demobilu typa drugiego. Kurtka taka ma skuteczność pancerza 16/2, zatem pocisk przechodzi. Rzut na obrażenia daje wynik 6, 6, 11 (na kościach 4, 4, 9 i do każdej kości dodajemy 2). Typ drugi odbiera 13 punktów obrażeń w korpus (najwyższy wynik), do tego będzie dość intensywnie krwawił. Mistrz Gry wykonuje teraz za typa kilka testów. Przeciętny test BUDOWY – wynik 13, porażka. Zła wiadomość: w wyniku krwawienia typ będzie tracił 6 punktów obrażeń na rundę. Test zachowania przytomności – trudność wynosi 16 (obrażenia ataku +5). Typ wyrzuca 19, więc zdaje test. Test *instynktu walki* po otrzymaniu trafienia – trudność wynosi 10, a typ ma 12 *instynktu walki*, więc to właściwie formalność. MG rzuca, typ zdaje test. (Wyjaśnienia obrażeń – patrz niżej, punkt „Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia”).

W następnej rundzie Kowalski będzie strzelał do trafionego już typa drugiego, który, chlustając krwią, będzie usiłował się ukryć, typ pierwszy będzie próbował dorwać Malinowskiego, a ten ostatni, krzycząc do kolegi „Dzwoń po gliny!” będzie strzelał dalej...

Walka wręcz

Walka wręcz rozpatrywana jest przy pomocy testu przeciwstawnego walczących. Procedura wygląda następująco:

- Na początku walki wykonuje się test inicjatywy (patrz wyżej, punkt „Inicjatywa i działania w rundzie”) oraz test *instynktu walki*, by ustalić, czy postać może skorzystać ze specjalizacji (patrz niżej, „*Instynkt walki* w walce wręcz”).
- Gracz deklaruje swoją postawę na następną akcję (patrz niżej, punkt „Postawy w walce”). Jeżeli postawą jest atak, deklaruje także rodzaj ataku (patrz niżej, punkt „Rodzaje ataku”).

- Gracz oblicza wszystkie modyfikatory umiejętności, które dotyczą najbliższego testu (patrz wyżej, punkt „Modyfikatory umiejętności" i niżej, punkt „Modyfikatory w walce wręcz").
- Wykonywany jest test przeciwstawny odpowiednich umiejętności obydwu walczących. Jeżeli walczą więcej niż dwie osoby, dla każdej pary przeciwników wykonuje się osobny test (patrz niżej, punkt „Rozstrzygnięcie starcia"). Walczący mogą wykorzystywać inne umiejętności, z czego mogą wynikać dodatkowe modyfikatory.
- Po sprawdzeniu efektów testu określa się miejsce trafienia, zadaje obrażenia oraz rozlicza ich efekty (patrz wyżej, punkt „Ustalenie miejsca trafienia", i niżej, punkt „Obrażenia w walce wręcz").

Dodatkowa akcja a walka wręcz

Dodatkową akcję wynikającą z *inicjatywy* powyżej 25 traktujemy jak zwykły atak. Dodatkowa akcja przypada wprawdzie na sam koniec rundy, ale nie oznacza to, że jej posiadacz traktowany jest jak działający na samym końcu (albo deklarujący na samym początku). Jeżeli dodatkowa akcja zostanie użyta przeciw temu samemu celowi co normalna, traktuje się ją jako dodatkowego przeciwnika z wszystkimi tego konsekwencjami (patrz niżej, punkt „Kilku na jednego"). To samo dotyczy ewentualnych następnych dodatkowych akcji.

Instynkt walki w walce wręcz

Jeżeli postać ma jakąś specjalizację umiejętności walki, musi na początku starcia przetestować *instynkt walki*. Zdanie łatwego (10) testu *instynktu walki* pozwala postaci wykorzystać specjalizacje.
Porażka oznacza, że wszystkie skomplikowane i widowiskowe techniki – tyle razy ćwiczone w czystym, jasno oświetlonym dojo – jakoś wylatują postaci z głowy i może ona używać wyłącznie samej umiejętności walki, bez specjalizacji. Oznacza to także brak dostępu do specjalnych możliwości oferowanych przez daną sztukę walki (patrz niżej, punkt „Sztuki walki").

Postawy w walce

Gracz na początku rundy powinien zadeklarować, na co poświęci akcję. Przypominamy, że deklaracja działań odbywa się w odwrotnej kolejności inicjatywy (zaczyna postać z najniższą inicjatywą).
Możliwe jest przyjęcie następujących postaw:

- **Postawa agresywna:** to po prostu atak. W przypadku tej postawy należy podać jeszcze rodzaj ataku (patrz niżej, punkt „Rodzaje ataku").
- **Postawa wyczekująca:** oczekiwanie na działanie drugiej osoby – daje to modyfikator do umiejętności równy różnicy inicjatyw. Wymaga przewagi inicjatywy, oczywiście.
- **Postawa defensywna:** skupienie się na obronie. Daje postaci modyfikator +5 do umiejętności.
- **Manewrowanie:** krążenie wokół przeciwnika w poszukiwaniu słabego punktu lub sposobu na skuteczny atak. Wynik testu umiejętności przekłada się wtedy na modyfikator, który można dodać do następnego ataku. Postać ma do dyspozycji tyle punktów, o ile przerzuciła poziom trudności testu. Jeżeli manewrująca postać zostanie zaatakowana, zanim zużyje pulę punktów zdobytą przez manewrowanie, może wykorzystać je do obrony. Pula przenosi się z rundy na rundę.

Rodzaje ataku

Postać może wykonać następujące rodzaje ataku:

- **Uderzenie pięścią:** domyślny atak przy walce bez broni. Obrażenia są równe sile ciosu postaci. Uderzenie pięścią może wylądować na rękach, korpusie lub głowie przeciwnika – trafienia w nogi należy przerzucić. Uderzenie pięścią ma zasięg 0, jeśli wykonuje się je przy użyciu umiejętności *walka w zwarciu*. Jeżeli wykorzystywana jest *walka wręcz*, zasięg wynosi 0 lub 1.
- **Kopnięcie:** zwykły kop. Obrażenia równe są sile ciosu +1K. Kopnięcie ląduje zwykle na nogach bądź korpusie przeciwnika – trafienia w ręce należy przerzucić. Kopnięcie wykonywane przy użyciu *walki wręcz* ma zasięg 1 lub 2, przy użyciu *walki w zwarciu* – 0.
- **Zmyłka:** postać markuje atak w jedną stronę, a uderza w drugą. Zmyłka to test *walki wręcz* z modyfikatorem -2. Jeśli zmyłka się uda, przeciwnik otrzymuje modyfikator -5 do obrony przed następnym atakiem. Modyfikator ten przepada po pierwszym ataku na zmylanego przeciwnika. Do zmyłki nie liczą się modyfikatory zasięgu.
- **Podcięcie:** tak naprawdę rodzaj kopnięcia. Rozstrzygane jest przez test przeciwstawny *walki wręcz* przeciwko *walce wręcz* lub *lekkoatletyce* (wybiera broniący się). Tak jak kopnięcie, ma zasięg 1 lub 2. Sukces atakującego oznacza, że broniący się ląduje na ziemi.
- **Cios w miękkie:** postać próbuje zaatakować wrażliwe strefy ciała przeciwnika. Można próbować wykorzystać dowolną umiejętność, otrzymuje się do niej modyfikator -5. Udany test oznacza co najmniej bardzo bolesne trafienie. Przeciwnik musi zdać test *odporności na ból* o trudności równej poziomowi obrażeń + 15. Jeśli trafienie w miękkie wykonano przy pomocy broni, Mistrz Gry może dodać dodatkowy efekt (taki jak np. podwojenie obrażeń przy ciosie nożem w gardło).
- **Chwyt/dźwignia:** postać przytrzymuje sobie przeciwnika, może też twórczo wykręcać mu kończyny. Udany chwyt wymaga testu przeciwstawnego *walki w zwarciu* wykonywanego z modyfikatorem -2. Broniący się przed schwytaniem może wybrać, jakiej umiejętności używa do obrony. Chwyt ma zasięg 0 i wliczają się modyfikatory za przewagę zasięgu. Pochwycony przeciwnik otrzymuje modyfikator -3 do obrony tak długo, jak pozostaje pochwycony. Złapanemu przeciwnikowi można założyć dźwignię – wykonać należy test przeciwstawny *walki w zwarciu* przeciw *odporności na ból*. Jeśli trzymający wygra, zapewnia trzymanemu wiele, wiele bólu i całkowite unieruchomienie. Jeśli nie, dźwigni nie udało się założyć (acz chwyt pozostaje).

- **Rzut:** posłanie przeciwnika na ziemię, często po efektownej paraboli. Wymaga testu przeciwstawnego *walki w zwarciu* z modyfikatorem -3 (albo bez modyfikatora, jeśli rzucamy chwyconego przeciwnika). Udany test oznacza, że przeciwnik ląduje na ziemi w odległości od 1,5 do 2 metrów, otrzymując przy tym 1K+1 obrażeń w losową strefę. Rzucony przeciwnik leży na ziemi. Rzut ma zasięg 0.
- **Czółko:** uderzenie głową. Wykonuje się je przy użyciu *walki w zwarciu* z modyfikatorem -3. Jeżeli uderzający wygra, trafia uderzanego czołem w twarz, zadając 2K+1 obrażeń (dodatek za trafienie w głowę jest już wliczony).
- **Cięcie/cios z zamachu:** standardowy atak bronią. Obrażenia i zasięg zależą od broni.
- **Pchnięcie:** uderzenie samym końcem broni. Niewykonalne dla niektórych broni (na przykład łańcuchów albo gumowych pał). Jeżeli opis broni nie mówi inaczej, pchnięcie wykonuje się z modyfikatorem -2, ma zasięg +1, obrażenia -3, ale dla broni z ostrzem liczy sie tylko połowa wytrzymałości pancerza. (Parametry pancerzy – patrz niżej, punkt „Pancerz i jego dobroczynny wpływ”).

Modyfikatory w walce wręcz

Poniżej znajduje się lista modyfikatorów specyficznych dla walki wręcz. Modyfikatory sumują się, można je także łączyć z ogólnymi modyfikatorami umiejętności opisanymi wyżej (w punkcie „Modyfikatory umiejętności”).

- **Postawa wyczekująca:** modyfikator równy jest różnicy inicjatyw przeciwników.
- **Postawa defensywna:** +5 do umiejętności.
- **Wymanewrowanie przeciwnika:** modyfikator zależy od liczby punktów, które gracz zdecyduje się wydać (wielkość puli punktów – patrz wyżej, punkt „Postawy w walce”).
- **Walka gołymi rękami przeciw człowiekowi z bronią:** -5 do umiejętności,
- **Przewaga zasięgu:** +2 do umiejętności za każdy punkt przewagi.
- **Walka z ziemi:** -5 do umiejętności *walka wręcz* przeciw stojącym przeciwnikom (patrz niżej, punkt „Walka w parterze”).
- **Walka przeciw kilku przeciwnikom:** -5 do umiejętności za każdego przeciwnika (patrz niżej, punkt „Kilku na jednego”).
- **Próba trafienia w określoną strefę:** -3 do umiejętności.
- **Próba trafienia we wrażliwą strefę** (czyli „cios w miękkie”, patrz wyżej, punkt „Rodzaje ataku”): -5 do umiejętności.
- **Manewrowość broni:** modyfikator równy jest manewrowości broni podanej w opisie.

Rozstrzygnięcie starcia

Samo starcie to test przeciwstawny odpowiednich umiejętności z wliczonymi powyższymi modyfikatorami. Starcia rozstrzygane są w kolejności inicjatywy (od najszybszego). Podstawowy poziom trudności testu to bardzo łatwy (5) dla nieruchomego celu (np. dla stojącego lub leżącego człowieka), łatwy (10) dla poruszającego się celu (np. dla człowieka walczącego wręcz), przeciętny (15) dla celu broniącego się przed atakiem i wycofującego (czyli człowieka w postawie defensywnej).

- **Atak:** postać trafia przeciwnika. Można ustalić strefę i rzucać na obrażenia (lub rozpatrywać efekty specjalne ataków typu chwyt).
- **Obrona:** postać skutecznie broni się przed atakiem – schodzi mu z drogi, paruje go lub unika. Sama nie zadaje obrażeń.
- **Manewrowanie:** postać zdobywa pewną wiedzę o przeciwniku, przekładającą się na pulę modyfikatora, którym można wzmacniać następne testy.
- **Wyczekiwanie:** tę postawę traktujemy jak atak z dodatkowym modyfikatorem.

Obrażenia w walce wręcz

Liczba punktów obrażeń zadanych skutecznym atakiem to siła ciosu zwiększona o 1K za każde pełne pięć punktów, o które postać przerzuciła wynik przeciwnika. Do tego należy dodać obrażenia broni, którą posługuje się postać, i dodatkowe obrażenia z rodzaju ataku. Jeżeli przeciwnik został trafiony w głowę, dodaje się 1K+1. Jeżeli trafienie otrzymał w kończynę, od obrażeń należy odjąć 2 punkty.

Kilku na jednego

Walkę z kilkoma przeciwnikami jednocześnie rozpatruje się jako testy przeciwstawne każdego starcia. Broniący się wykonuje test przeciwstawny przeciwko każdemu z atakujących. Każdy dodatkowy atakujący poza pierwszym oznacza modyfikator -5 do umiejętności dla broniącego się. Modyfikator ten stosuje się do wszystkich obron w rundzie i nie może przewyższyć -10 (większa liczba atakujących nie jest w stanie skutecznie współpracować). Specjalizacje, które uczą skutecznej walki z kilkoma przeciwnikami, zmniejszają ten modyfikator o jeden poziom.

To oznacza, że na przykład aikidoka ma wyraźnie łatwiej, walcząc z dwoma przeciwnikami. Nie cierpi z powodu modyfikatora za kolejnego przeciwnika, a jeśli wybierze postawę manewrowania, dwa wygrane starcia pozwolą mu zebrać duży modyfikator, który wykorzysta w następnej rundzie, żeby jednego z przeciwników zrównać z glebą.

Walka w parterze

Postać sprowadzona do parteru ma kłopoty z bronieniem się przed atakami przy pomocy *walki wręcz* oraz łatwo ją trafić. Może jednak normalnie używać umiejętności *walka w zwarciu* oraz specjalizacji uczących walki w parterze.

Podniesienie się z parteru wymaga zdania bardzo łatwego (5) testu *lekkoatletyki*. Postać może oczywiście próbować bronić się, wstając – jednak dostaje wtedy modyfikator -5 do *lekkoatletyki* oraz umiejętności używanej do obrony (zgodnie z zasadami robienia kilku rzeczy naraz – patrz wyżej, punkt „Więcej niż jedna akcja w rundzie”).

Sztuki walki

Niespecjalizowana umiejętność *walki wręcz* czy *walki w zwarciu* odzwierciedla skuteczność postaci w „prawdziwej" walce na ulicy w sytuacji zagrożenia życia.

Specjalizacje oddają style walki wręcz, wyuczone nie w walkach na śmierć i życie, a na sali treningowej – i tam też zwykle stosowane. Skuteczne użycie zaawansowanych technik sztuk walki wymaga pewnego opanowania i doświadczenia. W mechanice odzwierciedlone jest to przez konieczność zdania łatwego (10) testu *instynktu walki* na początku starcia (patrz wyżej, punkt „*Instynkt walki* w walce wręcz").

Nawet jeżeli postać zda test i może korzystać ze specjalizacji, każda ze sztuk walki przydatna jest tylko w określonych sytuacjach. Oto ich lista:

- **Boks** – walka wręcz, ale wyłącznie z wykorzystaniem rąk i z jednym przeciwnikiem. Modyfikator zwiększa też siłę ciosu.
- **Karate** (oraz kickboxing, savate, taekwondo i muay thai) – walka wręcz, przeciw jednemu lub kilku przeciwnikom.
- **Krav maga** (oraz wojskowa, sambo) – walka wręcz, także przy użyciu noża lub broni improwizowanej, przeciw przeciwnikowi uzbrojonemu.
- **Mixed Martial Arts** (oraz pankration, vale tudo, brazilian jiu jitsu) – walka wręcz i walka w zwarciu przeciw jednemu lub kilku przeciwnikom, także w parterze.
- **Judo** – walka w zwarciu z jednym przeciwnikiem, także w parterze.
- **Jujitsu, aikido** – walka w zwarciu z jednym lub kilkoma przeciwnikami, także w parterze.
- **Pancerzownica** – walka wręcz i walka w zwarciu, jeden lub kilku przeciwników, także w parterze.
- **Policyjna** – walka w zwarciu przy obezwładnianiu jednego przeciwnika gołymi rękami, przy pomocy kajdanek lub tonfy.
- **Zapasy** – walka w zwarciu z jednym przeciwnikiem, tylko w parterze. Maksymalny modyfikator to +3.

Filmowa walka wręcz

Powyższe zasady użycia stylów walki nie są malownicze. Prowadzona według nich walka sprowadza się do wymiany prostych ciosów i zastosowania podstawowych technik. Jeśli Mistrz Gry życzy sobie trochę bardziej filmowego wyglądu starć, może użyć następujących zasad:

- Zawieszeniu ulega uzależnienie użycia sztuk walki od testu *instynktu walki*.
- Ładny opis techniki wykonywanej właśnie przez postać powoduje przyznanie jednego punktu fuksa. Punkt ten może być wydany wyłącznie na najbliższe starcie, a niewykorzystany przepada.
- Użycie specjalizacji niweluje wszelkie minusy wynikające z rodzaju ataku.
- Możliwe jest wykorzystanie *lekkoatletyki: akrobacji* w walce wręcz – do uników, skakania po terenie (co może zaowocować punktem fuksa w myśl powyższej zasady) albo innych celów.

Jak zwykle o stosowaniu bardziej filmowych zasad walki wręcz należy poinformować graczy.

Przykład walki wręcz: zobaczmy to w działaniu

Zdzisław i Czesław chcą sobie dać po razie. Czesław ma 14 *walki wręcz*, Zdzisław – 11 *walki wręcz* i 16 *walki w zwarciu*. Obaj mają 10 *instynktu walki*.

Test inicjatywy: Czesław ma 21, Zdzisław – 26 (tłuką się na ostro, Czesław rzuca na pełną *walkę wręcz* i wyrzuca 7, Zdzisław rzuca na 15, czyli *walkę w zwarciu* ograniczoną przez *instynkt walki*, ale ma przerzut i wyrzuca 11). Zdzisław jest nie tylko pierwszy, ale ma też dodatkową akcję.
Deklaracje: Czesław deklaruje atak, Zdzisław zaś postanawia wyczekać Czesława – „wyskocz, no wyskocz, bucu" – a kiedy ten wyskoczy, strzelić go w palnik (tj. deklaruje wyczekiwanie oraz próbę trafienia w głowę), a potem w dodatkowej akcji poprawić.
Starcie: Czesław atakuje (Zdzisław wyczekał go, więc nie ma przewagi): 13 (14 walki wręcz, +4 z kości, -5 za dodatkowy atak Zdzisława), Zdzisław zaś ma 22 (11 walki wręcz, +6 z kości, +5 za przewagę inicjatywy). Poziom trudności testu dla Zdzisława wynosi 16 (wynik testu Czesława 13, +3 za trafienie w głowę) – mamy zatem trafienie, do tego ze znacznym marginesem. Zadawane obrażenia to 3K+1 (1K od uderzenia pięścią, +1K+1 za trafienie w głowę, +1K za przerzucenie poziomu trudności o więcej niż 5 punktów). Na kościach wypada 7, 2, 4, Czesław obrywa więc 7 w głowę. Budowa Czesława to 10, poziom obrażeń krytycznych czesławowej głowy to również 10, toteż Czesław nie pada od razu. 1/10 z obrażeń zostaje w głowie jako obrażenia penetrujące, po matematycznym zaokrągleniu zostaje z tego jeden punkt. Rzut na zachowanie przytomności to 17 (obrażenia +10 za trafienie w głowę). Czesław rzuca 24, bez żadnych problemów.

Dalej sytuacja będzie wyglądać podobnie – przewaga inicjatywy Zdzisława pozwoli mu sklepać Czesława bez większych problemów, szczególnie jeśli postanowi skrócić dystans i przerzucić się na umiejętność *walka w zwarciu*, której Czesław nie ma w zasadzie wcale.

Wybuchy

„There are few problems that cannot be solved by a suitable application of high explosives."
powiedzenie przypisywane brytyjskim komandosom z czasów drugiej wojny światowej

Pobliskie wybuchy mogą uszkodzić postać na dwa sposoby – poprzez falę uderzeniową oraz poprzez odłamki, czyli niesione nią resztki wybuchającego obiektu lub otoczenia. Efekty te zmniejszają się wraz z odległością od wybuchu – im dalej, tym mniejsza szansa oberwania odłamkiem oraz tym słabsza fala uderzeniowa.

Mechanika oddaje to poprzez potraktowanie odłamków jak ognia zaporowego o „umiejętności" zależnej od zasięgu, a fali uderzeniowej jako stałej liczby obrażeń.

Miny i granaty

Podana przy opisie granatów i min „umiejętność" dotyczy zasięgu *wewnątrz budynków*. W *zasięgu bezpośrednim* rośnie o 5, a z każdym zasięgiem większym od *wewnątrz budynków* maleje o 5. Szansę trafienia odłamkiem liczy się tak jak przy ogniu zaporowym (patrz wyżej, punkt „Ogień zaporowy i przyduszający"). Dodatkowo w zasięgu bezpośrednim każdy cel zostaje dotknięty falą uderzeniową wybuchu. Należy ją potraktować jak obrażenia ogłuszające w wysokości podanej przy opisie miny lub granatu, trafiające w korpus.

Ładunki wybuchowe

Porcje materiału wybuchowego z wetkniętym zapalnikiem. Podstawowym środkiem rażenia jest tu fala uderzeniowa – odłamki przytrafiają się niejako przypadkiem. Podane obrażenia dotyczą wszystkich celów i całego otoczenia znajdującego się w *zasięgu bezpośrednim* wybuchu. W przypadku istot żywych obrażenia te przypisujemy korpusowi. Dla zasięgów dalszych niż bezpośredni obrażenia szybko spadają:

- dla zasięgu *wewnątrz budynków* należy podane obrażenia podzielić przez 5,
- dla zasięgu *teren zabudowany* należy podane obrażenia podzielić przez 15.

Jak widać, fala uderzeniowa słabnie szybko. Liczba odłamków i prawdopodobieństwo trafienia zależy ściśle od terenu, w którym zdetonowano ładunek, jego ułożenia i innych czynników, toteż MG musi ustalić je indywidualnie. Za podstawę do wyliczeń przyjąć można, że przy ładunku założonym w budynku „umiejętność" wynosi 10 dla zasięgu bezpośredniego i spada o 5 z każdym następnym zasięgiem. Obrażenia od odłamka równe są obrażeniom od wybuchu podzielonym przez 2.

Pancerz i jego dobroczynny wpływ

Skuteczność pancerza (w skrócie – SP), czyli jego zdolność do zatrzymania ataku, zapisywana jest w mechanice następująco: wytrzymałość/twardość (np. 15/5).

Wytrzymałość to zdolność powstrzymania penetracji ataku. Jeśli penetracja ataku jest mniejsza niż wytrzymałość pancerza, atak nie przebił się i zadaje wyłącznie obrażenia obuchowe.

Twardość to zdolność do zaabsorbowania i rozłożenia energii ataku na dużej powierzchni. Ten parametr bezpośrednio zmniejsza obrażenia obuchowe. Twardość należy odjąć od obrażeń zadanych atakiem obuchowym.

Zużycie pancerza

Każde przebicie pancerza – czyli atak, który zadał więcej obrażeń niż wynosi wytrzymałość – zmniejsza wytrzymałość pancerza o 1. Pancerz, którego wytrzymałość spadnie poniżej połowy wartości początkowej, nadaje się na śmietnik – jest w nim więcej dziur niż kevlaru. Mistrzowie Gry, którzy uznają tę zasadę za zbyt uciążliwą, powinni jednak pamiętać o nakłanianiu postaci do kupowania nowych kamizelek. Jeśli gracz usiłuje oszczędzać na pancerzu dla postaci, MG może znienacka obniżyć wytrzymałość kilkukrotnie trafionego pancerza o połowę – mikropęknięcia spowodowane uderzeniami pocisków obniżyły SP...

Twardy pancerz

Twardy pancerz rozpoznaje się po tym, że jego SP określana jest tylko jedną liczbą. Oznacza to, że pancerz taki całkowicie ignoruje obrażenia niepenetrujące, przed innymi chroniąc w normalny sposób. Ten rodzaj pancerza występuje na pojazdach pancernych, drzwiach sejfów i podobnych obiektach. Masywniejsze przeszkody terenowe uznawane są za zapewniające twardy pancerz ukrytym za nimi celom. Twardy pancerz nie zużywa się od trafień.

Noszenie kilku warstw pancerza

Ubieranie się w pancerz „na cebulkę" jest dopuszczalne, jednak ani skuteczne, ani wygodne. Warstwy pancerza sumują swoje ograniczenia, ale nie skuteczność pancerzy. Pełną ochronę zapewnia tylko zewnętrzna warstwa, SP drugiej należy podzielić przez 2. Jeśli ktoś ma na sobie więcej warstw, to SP trzeciej warstwy należy podzielić przez 4, czwartej przez 8 itd.

Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia

Kategorie obrażeń

Broń może zadawać obrażenia penetrujące, zapisane jako penetracja/obrażenia (czyli np. 10/2K+2) lub obrażenia niepenetrujące, nazywane też obuchowymi. Te drugie zapisujemy np. o/1K+4.

Obrażenia penetrujące

Obrażenia penetrujące zadawane są przez ostrą amunicję lub ostrą broń białą – noże, miecze, zaostrzone kawałki blachy itp. Są najbardziej niebezpieczne, ale pancerz osobisty nieźle przed nimi broni. Jeżeli penetracja ataku jest mniejsza niż wytrzymałość pancerza, obrażenia zmieniają się w obuchowe (i maleją o twardość pancerza). Obrażenia penetrujące powodują trwałe uszkodzenie ciała i mogą być przyczyną śmierci postaci – czy to w wyniku uszkodzenia narządów wewnętrznych, czy to przez krwawienie.

Obrażenia obuchowe

Obrażenia obuchowe albo niepenetrujące są wynikiem trafienia pięścią, gumową pałką, pociskiem żelowym itp. Atak zadający obrażenia obuchowe nie przebija pancerza, ale mimo to może uszkodzić jego wkładkę mięsną. Obrażenia obuchowe nie mają penetracji i są zmniejszane bezpośrednio o twardość pancerza. Mimo pozornej mniejszej szkodliwości mogą zagrozić zdrowiu i życiu postaci, zwłaszcza jeśli atak był silny. 1/10 obrażeń obuchowych należy zapisać jako obrażenia trwałe. Obrażenia obuchowe nie powodują krwawienia.

Poparzenia i broń energetyczna

Istnieją jeszcze inne, rzadziej występujące kategorie obrażeń – poparzenia oraz porażenia prądem.

Poparzenia – zapisywane np. p/3K+1 – powodowane są przez ogień, wysoką temperaturę oraz żrące i parzące środki chemiczne. Obrażenia te teoretycznie nie penetrują pancerza, ale działają na dużej powierzchni, zatem skutecznie chroni przed nimi tylko odpowiedni rodzaj stroju ochronnego lub pancerza. Nie powodują krwawienia, ale ich efekty są długotrwałe i źle się leczą.

Porażenia prądem – zapisywane np. z/1K+5 – mogą być efektem bliskiego spotkania z przewodem pod napięciem lub trafienia energetyczną bronią ogłuszającą (np. paralizer lub tazer). Obrażenia tego rodzaju ignorują pancerz – z wyjątkiem pancerzy o właściwościach izolujących.

Porażenie prądem z dużym prawdopodobieństwem pozbawi cel przytomności, nie powodując przy tym krwawienia ani trwałych obrażeń. Jeżeli jednak postać otrzyma więcej obrażeń niż wynosi jej BUDOWA, powinna wykonać bardzo łatwy (5) test BUDOWY zmniejszonej o liczbę otrzymanych obrażeń. Nieudany test oznacza zaburzenie akcji serca, 4K+2 obrażeń ogólnych i konieczność kolejnego testu. Testy te należy wykonywać aż do sukcesu lub śmierci postaci (obrażenia ogólne – patrz niżej, punkt „Wytrzymałość na obrażenia”).

Rzut na obrażenia

Po trafieniu celu należy rzucić podaną w opisie broni liczbą kostek. Przy tym teście nie wykonuje się przerzutów w dół (zero to po prostu zero). Do kostki, na której wypadł najwyższy wynik, dodajemy wartość podaną po liczbie kostek – to są obrażenia zadane celowi. Jeżeli zadawane są obrażenia penetrujące, drugi co do wysokości wynik określa szybkość krwawienia z zadanej właśnie rany. Krwawienie nie może być jednak mniejsze niż „plus do obrażeń” (wartość podana po liczbie kostek).

Jeżeli cel trafiony został w głowę, obrażenia zwiększają się o 1K+1, jeśli w kończynę – maleją o 2 punkty. W walce wręcz obrażenia rosną o 1K za każde pięć punktów przewagi w starciu.

Jeśli penetracja pocisku jest większa od wytrzymałości pancerza celu, wykonuje się normalny rzut na obrażenia, a wynik przypisuje do odpowiedniej strefy. Jeżeli penetracja jest mniejsza, wynik rzutu na obrażenia traktuje się jak obrażenia obuchowe i przydziela do odpowiedniej strefy po zmniejszeniu o twardość pancerza. Krwawienie w tym przypadku nie zachodzi.

Obrażeń z różnych ataków nie należy sumować – każde zranienie należy zapisać oddzielnie.

Twardość i wytrzymałość pancerza – patrz wyżej, punkt „Pancerz i jego dobroczynny wpływ”, krwawienie i jego efekty – patrz niżej, punkt „Krwawienie”.

Człowiek trafiony w walce musi zdać łatwy (10) test *instynktu walki*. Porażka w tym teście oznacza, że postać pada na ziemię, zszokowana i przerażona. Pozbieranie się i podjęcie dalszych działań wymaga zdania przeciętnego (15) testu DETERMINACJI lub *instynktu walki*. Prócz tego konieczne jest zdanie testu zachowania przytomności (patrz niżej, punkt „Ból, wstrząs i jego efekty”).

Niektóre rodzaje obrażeń mogą wprowadzić pewne modyfikacje do powyższej procedury. Szczegóły – patrz wyżej, punkt „Kategorie obrażeń”.

Wytrzymałość na obrażenia

Ciało postaci podzielone jest na sześć stref: głowa, korpus i cztery kończyny. Siódmą „strefą” jest cały organizm – do niej przypisywane są obrażenia ogólne będące wynikiem utraty krwi, zatrucia, zakażenia itd.

Liczba punktów obrażeń, które wyłączają strefę z działania, nazywamy poziomem obrażeń krytycznych, w skrócie OK. Liczy się je następująco:

- głowa: 1 x BUD – przeciętnie 10 OK,
- korpus: 2 x BUD – przeciętnie 20 OK,
- każda z rąk: 1 x BUD – przeciętnie 10 OK,
- każda z nóg: 1,5 x BUD – przeciętnie 15 OK,
- cały organizm: 3 x BUD – przeciętnie 30 OK.

Przekroczenie poziomu OK oznacza utratę kontroli nad strefą:

- **Głowa lub cały organizm:** postać traci przytomność.
- **Korpus:** postać ląduje na ziemi. Jeżeli nie straciła przytomności, otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich atrybutów. Jeżeli postać zda trudny (25) test odporności na ból, może powoli się czołgać (prawdopodobnie przytrzymując ręką wypływające flaki).
- **Kończyna:** postać traci możliwość korzystania z kończyny. Jeżeli trafiona została ręka, postać upuszcza trzymane w niej przedmioty. Jeżeli uszkodzeniu uległa noga, postać musi zdać trudny (25) test ZWINNOŚCI lub upaść.

Jeżeli strefa otrzymała więcej obrażeń niż wynoszą jej podwójne OK, strefa zostaje trwale uszkodzona – jedyna nadzieja w zaawansowanej technologii medycznej. Tak poranione kończyny nadają się praktycznie do amputacji, w przypadku korpusu mamy do czynienia z rozległymi i ciężkimi obrażeniami wewnętrznymi, śmiercią kliniczną i – jeśli postać uda się odratować – długim i kosztownym leczeniem. W przypadku głowy oznacza to zejście śmiertelne i pomijalnie małe szanse na uratowanie postaci. Zejście poniżej podwójnych OK całego organizmu oznacza śmierć kliniczną.

Przekroczenie potrójnego poziomu OK oznacza całkowite zniszczenie strefy. Dla kończyny oznacza to jej utratę. Zniszczenie korpusu oznacza śmierć postaci z bardzo nieznaczną szansą na ratunek. Zejście poniżej potrójnych obrażeń krytycznych całego organizmu oznacza śmierć z powodu wykrwawienia, szoku, zatrucia lub kombinacji tych czynników. W przypadku głowy zaś mamy do czynienia z dość widowiskowym i całkowicie nieodwracalnym zakończeniem kariery postaci. Nawet technika medyczna 2045 roku nie jest w stanie uratować mózgu rozbryzgniętego po okolicy.

Zejście śmiertelne i pomijalne szanse odratowania – patrz niżej, punkt „Ciężkie obrażenia, śmierć i reanimacja”.

Wielokrotne obrażenia

Obrażenia nie kumulują się. Na potrzeby niszczenia stref, modyfikatorów z bólu, leczenia itp. pod uwagę bierze się wyższą z dwóch liczb – punkty obrażeń najpoważniejszej rany albo liczbę ran danej strefy. Oznacza to w praktyce, że do nieodwracalnego uszkodzenia korpusu przeciętnego człowieka (BUDOWA 10, obrażenia krytyczne korpusu 20) potrzebne jest albo zadanie 40 PO w korpus jednym atakiem, albo trafienie tegoż korpusu 40 razy.

Krwawienie

Krwawienie to punkty obrażeń tracone przez postać w wyniku ran, które przecięły, przebiły lub rozerwały tkanki. Krwawienie to obrażenia ogólne, czyli przypisywane „strefie” odpowiadającej całemu organizmowi. Liczbę tych punktów określa druga co do wysokości kostka przy rzucie na obrażenia (patrz wyżej, punkt „Rzut na obrażenia”).

Natychmiast po otrzymaniu obrażeń postać musi wykonać test BUDOWY o trudności zależnej od miejsca trafienia – dla kończyn test jest łatwy (10), dla korpusu przeciętny (15), dla głowy skomplikowany (20).

Nieudany test oznacza, że przerwane zostało jakieś duże, ważne naczynie krwionośne i mamy do czynienia z krwawieniem szybkim. Postać co rundę traci wylosowaną na kościach liczbę punktów obrażeń. Jeśli test był udany, żadna arteria nie została naruszona. Jest to krwawienie wolne – punkty obrażeń z krwawienia traci się wtedy co minutę.

Jeżeli postać zostanie zraniona w strefę uprzednio uszkodzoną i opatrzoną, jest szansa, że wcześniejsza rana się otworzy – chyba że została opatrzona przy użyciu umiejętności *medycyna*. Szansa ta wynosi 10 proc. za każdą kostkę obrażeń nowej rany. Jest to dość ważne, gdyż do testów odporności na ból stosuje się wartość najpoważniejszej rany.

Powstrzymywanie krwawienia

Krwawienie może ustać samo. Co minutę należy powtórzyć test BUDOWY, z takimi poziomami trudności, jak podane w punkcie wyżej. Udany test oznacza, że krwawienie szybkie zamienia się w wolne, zaś wolne – zmniejsza się o punkt. Trzy nieudane testy z rzędu oznaczają, że krwawienie nie ustanie samo z siebie i konieczne jest otrzymanie pierwszej pomocy.

Skuteczne powstrzymanie krwawienia wymaga zdania testu *pierwszej pomocy* lub *paramedyka*. Trudność tego testu zależy od miejsca trafienia – dla kończyn test jest łatwy (10), dla korpusu przeciętny (15), dla głowy skomplikowany (20). Odpowiednie środki medyczne mogą tę trudność zmniejszyć. Udany test oznacza całkowite powstrzymanie krwawienia. Próba udzielenia pierwszej pomocy wymaga minimum jednej akcji na każdą ranę.

Na silnie krwawiące kończyny można założyć opaskę uciskową. Wymaga to zdania łatwego (10) testu *pierwszej pomocy* lub *paramedyka*. Sukces automatycznie zmienia krwawienie w wolne. Kończyna jednak pomału przestaje nadawać się do użytku w wyniku niedokrwienia – każda wykonywana przy jej użyciu czynność ma modyfikator +1 do trudności za każde pięć minut z opaską (maksymalnie +5). Każde pełne trzydzieści minut z opaską uciskową na kończynie powoduje otrzymanie w nią 1K obrażeń, które się sumują.

Ból, wstrząs i jego efekty

Zachowanie przytomności

Szok spowodowany raną może pozbawić postać przytomności. Aby określić reakcję postaci na naruszenie jej integralności fizycznej, należy wykonać test *odporności na ból*. Trudność testu zależna jest od rodzaju obrażeń:

- dla obrażeń **obuchowych** trudność równa jest obrażeniom ataku,
- dla obrażeń **penetrujących** trudność równa jest obrażeniom +5,
- dla porażeń **prądem** trudność równa jest obrażeniom +10.

Przy trafieniu w głowę poziom trudności rośnie o 10. Przy trafieniu we wrażliwą strefę trudność testu rośnie o 15 (trafienia we wrażliwą strefę – patrz wyżej, punkt „Rodzaje ataku"). Porażka testu oznacza natychmiastową utratę przytomności.

Budzenie ogłuszonych

Przywrócenie do świata żywych ogłuszonego osobnika wymaga udanego przeciętnego (15) testu *pierwszej pomocy* lub łatwego (10) testu *paramedyka*. Można także próbować obudzić nieprzytomnego metodami zaimprowizowanymi, czyli np. piorąc go po twarzy. Budzony tak nieprzytomny musi zdać przeciętny (15) test DETERMINACJI, aby się ocknąć.

Ból

Modyfikator bólu nie dotyczy postaci w ogniu walki. Jeżeli postać nie złoży się natychmiast od szoku, to adrenalina płynąca w żyłach pozwala jej nie zauważać nawet bardzo poważnych ran. Po walce modyfikator z powodu bólu równy jest liczbie punktów obrażeń najpoważniejszej rany postaci.

Ciężkie obrażenia, śmierć i reanimacja

Śmierć kliniczna postaci zachodzi, jeżeli obrażenia ogólne, korpusu lub głowy przekroczą podwójne obrażenia krytyczne danej strefy. Postać w stanie śmierci klinicznej nie oddycha, a jej serce nie bije. Pozostawienie jej w tym stanie oznacza, że mózg umrze w wyniku braku tlenu.

Postać w stanie śmierci klinicznej może być utrzymywana przy życiu poprzez ciągła akcję reanimacyjną – masaż serca i sztuczne oddychanie, faszerowanie lekami itd. Jeżeli korpus postaci nie został zniszczony (to jest nie przekroczył potrójnego poziomu OK), postać można ustabilizować. Stabilizacja wymaga udanego trudnego (25) testu umiejętności *paramedyk* lub *pierwsza pomoc* i kończy stan śmierci klinicznej, przywracając krążenie i respirację. Udany skomplikowany (20) test powyższych umiejętności „zawiesza" stan śmierci klinicznej, powstrzymując obumieranie mózgu. Trudność testu maleje o poziom, jeśli reanimację przeprowadzają dwie osoby.

Aby określić czas, przez który mózg może wytrzymać bez tlenu, należy wykonać test podwojonej BUDOWY, a do wyniku dodać 50. Otrzymujemy wtedy liczbę rund, przez którą mózg prawie-denata nie odnosi uszkodzeń z powodu niedotlenienia. Dla przeciętnego człowieka czas ten wynosi od dwóch do pięciu minut. Później kora mózgowa zaczyna obumierać. Co pół minuty (czyli 10 rund) postać traci po punkcie DETERMINACJI, INTELEKTU i PERCEPCJI, pierwsze punkty tracąc natychmiast po upływie ustalonej liczby rund. Co minutę traci także po punkcie ZWINNOŚCI i ZRĘCZNOŚCI.

Podobne uszkodzenia mózgu mają miejsce, jeśli obrażenia głowy przekroczyły poziom podwójnych obrażeń krytycznych. Każdy punkt obrażeń powyżej podwójnych OK oznacza utratę jednego punktu DET, INT i PER. Jeśli natomiast obrażenia przekroczą potrójne OK – mózg postaci zostaje nieodwracalnie zniszczony.

Jeżeli korpus postaci został sprowadzony poniżej podwójnych OK, nieodwracalnym uszkodzeniom uległ jeden lub kilka organów wewnętrznych. Jedyną szansą na życie poza Oddziałem Intensywnej Opieki Medycznej jest przeszczep lub protezowanie. Przekroczenie potrójnych OK to zniszczenie korpusu. Jedyną szansę przeżycia daje natychmiastowe podłączenie postaci – czy raczej jej głowy – do „zamrażarki" (patrz rozdział „Sprzęt"), zachowanie mózgu przy życiu i pełna cyborgizacja.

Kolizje i spadanie

Obrażenia przy kolizjach i spadaniu (czyli uderzeniu z dużą szybkością w jakąś powierzchnię) są zależne od masy uderzającego obiektu oraz od prędkości, jaką rozwinął.

Upadki są najprostsze – za każde dwa metry wysokości spadający obiekt otrzymuje 1K+1 obrażeń. Maksymalne obrażenia, jakie człowiek może otrzymać w wyniku spadania, wynoszą 20K+20 (maksymalna prędkość spadającego człowieka to ok. 200 km/godz.).

Zderzenia wymagają ustalenia zmiany prędkości zderzających się obiektów. Jeśli obiekt uderza w nieruchomą przeszkodę (samochód w ścianę), przypada mu całość zmiany prędkości. Jeśli przeszkoda jest potencjalnie ruchoma (samochód i kubeł na śmieci), większość zmiany prędkości przypada lżejszemu z obiektów, proporcjonalnie do różnicy masy.

Przy ruchomych przeszkodach należy wziąć pod uwagę względną prędkość obiektu i przeszkody – jeśli zderzają się one czołowo, prędkości należy zsumować. Jeśli obiekt i przeszkoda poruszają się w tym samym kierunku, od większej prędkości odejmujemy mniejszą. W przypadku innego zderzenia należy użyć większej z prędkości.

Kiedy znamy już zmianę prędkości, należy ustalić, jakie w zasadzie obrażenia otrzymał każdy z obiektów. Za każde 10 km/godz. (8 metrów na rundę) zmiany prędkości obiekt otrzymuje 1K+1 obrażeń.

Przed obrażeniami od kolizji i upadków chroni twardość pancerza, ale wszystkie są trwałe. W przypadku ludzi obrażenia należy losowo rozdzielić między strefy (chyba że zderzenie było miejscowe i uszkodzeniu uległa jedna czy dwie strefy). Przy losowym podziale obrażeń należy całość obrażeń przydzielać w grupach nie większych niż trzy kostki (nie dzieląc bonusu do obrażeń). Pamiętać przy tym należy, że część obrażeń może przypaść „strefie" cały organizm – odpowiada to obrażeniom wewnętrznym i nie jest zatrzymywane przez pancerz.

Trucizny

Trucizny wszelkiego rodzaju zadają całemu organizmowi obrażenia ogólne, nie uszkadzając bezpośrednio żadnej ze stref. Przy opisie każdej z trucizn podane są szybkość i siła działania – określające, ile obrażeń zadaje trucizna, oraz czas, jaki upływa od podania dawki do obrażeń. Niektóre silniejsze środki trujące zadają obrażenia nieprzerwanie aż do śmierci postaci.

Jedyna ochrona przed takimi truciznami to natychmiastowa hospitalizacja i dializa krwi.

Przy zatruciu spożywczym skutecznym środkiem pomocniczym jest płukanie żołądka lub zmuszenie do wymiotów – zmniejsza to efektywną liczbę przyswojonych dawek trucizny.

Duszenie i topienie się

Czas, jaki można wytrzymać bez powietrza, zależny jest od umiejętności *lekkoatletyka: kondycja*. Nieprzygotowana postać może przetrwać tyle rund, ile wynosi umiejętność. Jeżeli postać miała szansę się przygotować, może wytrzymać bez powietrza tyle rund, ile wynosi wynik testu *lekkoatletyki: kondycji* lub *pływania* (testuje się wyższą umiejętność). Jeśli po upływie tego czasu postać nadal nie ma dostępu do powietrza, zaczynają się problemy. Postać w takiej sytuacji otrzymuje 1K+3 obrażeń ogólnych co rundę.

Leczenie

Jeżeli postać przeżyła do momentu dostarczenia jej do szpitala, są duże szanse na to, że wyjdzie z niego zdrowa.

Ogólny stan zdrowia

Stan zdrowia postaci zależy przede wszystkim od liczby obrażeń ogólnych – jeżeli cały organizm postaci utracił więcej niż wynosi jego poziom obrażeń krytycznych (czyli potrójna BUDOWA), postać jest w stanie ciężkim. Istnieje wtedy szansa na nagłe załamanie się stanu postaci, mogące prowadzić nawet do zejścia śmiertelnego. Takie załamanie oznacza 1K obrażeń ogólnych. Dodatkowo jeżeli punkty obrażeń przydzielone strefom przekraczają poziom BUDOWY postaci, otrzymuje ona 1K za każde przekroczenie. Szansa na załamanie się stanu wynosi 10 proc. i jest dodatkowo modyfikowana przez rodzaj opieki medycznej:

- **brak** jakiejkolwiek opieki medycznej: x3,
- **podstawowa** opieka medyczna (konieczny przeciętny (15) test *pierwszej pomocy*): x2,
- **standardowa** opieka medyczna (konieczny przeciętny (15) test *paramedyka* i wyposażenie na poziomie karetki ratunkowej): bez zmian,
- **intensywna** hospitalizacja (konieczny przeciętny (15) test *medycyny* i wyposażenie na poziomie Oddziału Intensywnej Opieki Medycznej): połowa szansy,
- opieka **mikrochirurgiczna** (konieczny skomplikowany (20) test *medycyny* oraz Zestaw Intensywnej Opieki Nanochirurgicznej): 1/5 szansy.

Testy opieki medycznej przeprowadza oczywiście nie rekonwalescent, a osoba opiekująca się nim.

Jeżeli postać znajduje się w dobrym szpitalu pod opieką kompetentnych lekarzy, testy te można sobie darować. Dla postaci posiadającej jedynie ubezpieczenie poziomu 1 albo, co gorsza, leczącej się gdzieś pokątnie, należy jednak sprawdzać wahania stanu.

Odzyskiwanie zdrowia

Podstawowa szybkość leczenia to 1 punkt obrażeń na trzy dni. Jeżeli postać była w stanie ciężkim, w pierwszej kolejności leczą się punkty obrażeń całego organizmu. Leczenie ran może rozpocząć się dopiero po zredukowaniu liczby punktów obrażeń całego organizmu poniżej progu obrażeń krytycznych. Dla każdej rany należy wykonać test BUDOWY o trudności równej liczbie punktów obrażeń danej rany. Jeśli test był udany, rana zaczyna się leczyć. Jeśli nie, test należy powtórzyć za trzy dni. Leczenie wszystkich zranień trwa jednocześnie.

Szybkość leczenia jest modyfikowana przez warunki, w jakich odbywa się leczenie.

- **Intensywny wysiłek** podczas rekonwalescencji: połowa szybkości leczenia (1 PO na sześć dni), modyfikator -5 do BUDOWY.
- **Umiarkowana aktywność, lekka praca:** szybkość leczenia x1, modyfikator -2 do BUDOWY.
- **Zwolnienie lekarskie,** pełne nieróbstwo połączone z opieką medyczną (konieczne zdanie przeciętnego (15) testu *pierwszej pomocy* lub łatwego (10) testu *paramedyka*): szybkość leczenia x2 (2 PO na trzy dni), brak modyfikatora do BUDOWY.
- **Intensywna hospitalizacja** (Oddział Intensywnej Opieki Medycznej, konieczny przeciętny (15) test *paramedyka* lub łatwy (10) *medycyny*): szybkość leczenia x3 (3 PO na trzy dni), modyfikator +5 do BUDOWY.

- **Zestaw Intensywnej Opieki Nanochirurgicznej** (konieczny przeciętny (15) test *medycyny*, akceleratory wliczone w szybkość leczenia): szybkość leczenia 6 punktów obrażeń dziennie, modyfikator +10 do BUDOWY.

Zastosowanie akceleratorów leczenia podczas rekonwalescencji znacznie przyspiesza zdrowienie. Podaną wyżej liczbę punktów obrażeń organizm wtedy leczy co dwa, a nie co trzy dni.

Leczenie ciężkich obrażeń wewnętrznych

Jeśli korpus postaci został sprowadzony poniżej poziomu podwójnych obrażeń krytycznych, oznacza to nieodwracalne zniszczenie co najmniej jednego ważnego organu wewnętrznego. Musi on zostać zastąpiony bioniczną protezą lub przeszczepem. Skuteczna operacja wymiany organu wymaga skomplikowanego (20) testu *medycyny: chirurgii* i skomplikowanego (20) testu *medycyny: anestezjologii*.

Leczenie uszkodzeń mózgu

Jeżeli pacjent z niedotlenionym mózgiem zostanie uratowany przed spadkiem współczynników do zera i nieodwracalnym zgonem, czeka go długa i żmudna rehabilitacja. Pozwoli mu ona odzyskać do połowy (zaokrąglając w dół) utraconych punktów współczynników. Rehabilitacja taka trwa miesiąc za każdy odzyskany punkt. Resztę utraconych punktów mogą uratować jedynie neuroprotezy. Jednak żadna neuroproteza nie zwróci postaci utraconych wspomnień i fragmentów osobowości. Instalacja neuroprotezy wymaga od przeprowadzającego operację zdania trudnego (25) testu *medycyny: chirurgii* i skomplikowanego (20) testu *medycyny: anestezjologii*.

Uzależnienia

Nabycie uzależnienia od narkotyku jest dość proste. Jeśli postać zażywa narkotyki w sytuacjach stresowych lub żeby zabić nudę albo z częstotliwością, która powoduje kręcenie głową przez innych graczy albo MG, istnieje szansa, że się uzależniła. Mistrz Gry powinien po sesji wykonać test pewny DETERMINACJI postaci. Trudność tego testu podana jest przy każdym z narkotyków i zwiększana o jeden za każdą dawkę narkotyku przyjętą podczas przygody. Jeśli test będzie nieudany, postać nabywa jeden poziom wady *uzależnienie*. Podobnie należy sprawdzać, czy poziom uzależnienia nie wzrósł.

Pozbycie się uzależnienia od narkotyku wymaga zaprzestania brania i rozpoczęcia terapii. Podczas terapii zdobywa się punkty postaci, które należy wydać na pozbycie się wady *uzależnienie*. Szybkość gromadzenia punktów jest identyczna jak przy treningu umiejętności i podlega podobnym modyfikatorom (patrz punkt „Rozwój postaci", powyżej). Przez cały czas terapii należy wykonywać testy DETERMINACJI o trudności odpowiedniej dla poziomu uzależnienia. Porażka oznacza załamanie się, ciąg i utratę wszystkich zgromadzonych przez terapię punktów postaci.

Jest to, oczywiście, bardzo uproszczona mechanika uzależnień – ale ***idee fixe*** nie ma być, przynajmniej w założeniach, grą o nadużywaniu środków chemicznych.

Pojazdy i pościgi

Eksploatacja na co dzień

Ręczne prowadzenie pojazdu mechanicznego w normalnej sytuacji wymaga zdania testu pewnego odpowiedniej umiejętności prowadzenia lub pilotażu. Poziom trudności zależny jest od warunków:

- **teren otwarty** – pusta, prosta szosa, spokojny, otwarty akwen lub duża wysokość w ładny dzień – łatwy (10),
- **teren ograniczony** – normalny ruch uliczny, rzeka lub lot na małej wysokości – przeciętny (15),
- **teren zamknięty** – godzina szczytu, rwąca rzeka lub lot między wieżowcami – skomplikowany (20).

Test ten zakłada, że pojazd prowadzi się z bezpieczną prędkością (podaną w opisie pojazdu). Modyfikatory:

- **Nadmierna prędkość:** -1 za każde 10 km/godz. powyżej prędkości bezpiecznej.
- **Spokojna jazda:** +1 za każde 10 km/godz. poniżej prędkości bezpiecznej.
- **Marna pogoda:** -2 i więcej, aż do uniemożliwienia (zwłaszcza przy pilotażu).

Porażka tego testu oznacza wypadek – najpewniej kolizję z innym pojazdem lub przeszkodą terenową.

Pościgi

Pościg można prowadzić także pieszo lub przy użyciu rolek albo deski. Poniższe zasady nie ulegają wtedy zmianie (jeśli pominąć niedokładnie pasujące sformułowania), za to należy pamiętać o regułach dotyczących zmęczenia (mechanika zmęczenia – patrz wyżej, punkt „Zmęczenie").

W czasie pościgu rolę inicjatywy pełni odpowiednia umiejętność pilotażu lub prowadzenia pojazdu, zaś wszelkie zwiększenia inicjatywy działają normalnie.

Procedura pościgu wygląda następująco:

- prowadzący pojazd deklaruje działanie na następną akcję,

- Mistrz Gry określa modyfikatory umiejętności, które należy przyznać kierowcom,
- wykonywany jest test przeciwstawny odpowiednich umiejętności.

Działania w pościgu

Podczas pościgu możliwe są następujące działania:

- **Próba zmiany dystansu:** postać usiłuje zbliżyć się (lub oddalić) do wrogiego pojazdu.
- **Uniki:** postać „prowadzi defensywnie", zygzakuje i ogólnie usiłuje uczynić swój pojazd trudniejszym celem. Udany test zwiększa poziom trudności trafienia o manewrowość unikającego pojazdu (ew. ujemną manewrowość należy traktować jak zero).
- **Atak:** atak taranem i spychanie z drogi.

Jeżeli obaj kierowcy deklarują zbliżenie się lub oddalenie, automatycznie im się udaje. Jeśli jeden deklaruje zbliżenie się, a drugi oddalenie, należy wykonać test przeciwstawny odpowiednich umiejętności.

Podstawowy poziom trudności tego testu zależy od terenu, w jakim prowadzony jest pościg (patrz wyżej, punkt „Eksploatacja na co dzień"). Każde 10 km/godz. przewagi szybkości przekłada się na dodatkowy modyfikator +1 przy rozstrzyganiu zwycięzcy testu przeciwstawnego – na korzyść pojazdu szybszego. Zwycięzca testu przeprowadza swój zamiar – zwiększa lub zmniejsza dystans o jedną kategorię (patrz niżej, punkt „Dystans podczas pościgu"). Jeżeli któryś z prowadzących nie zda testu (nie przekroczy podstawowego poziomu trudności), traci panowanie nad pojazdem i ma wypadek.

Spychanie z drogi i taranowanie

Dotyczy w zasadzie wyłącznie pojazdów naziemnych – takie zagrania przy użyciu pojazdów latających powodują albo ciężkie uszkodzenia i katastrofę (przy porządnym staranowaniu albo uszkodzeniu ważnych elementów), albo nic specjalnego. Możliwe jest wyłącznie w dystansie kolizji (patrz niżej, punkt „Dystans podczas pościgu"). Rozstrzygane jest przez test przeciwstawny odpowiedniej umiejętności kierowania pojazdem. Podobnie jak przy pościgu, podstawowy poziom trudności tego testu zależny jest od terenu i podlega wszystkim normalnym modyfikatorom. Zepchnięcie z drogi lżejszego pojazdu jest łatwiejsze – kierowca cięższego wozu dostaje modyfikator +3. Jeśli jego wóz jest dużo cięższy (ciężarówka kontra motocykl), modyfikator rośnie do +5. Zwycięzca testu może zepchnąć przegranego z drogi, zmusić do zatrzymania lub uniemożliwić skręt – do wyboru. Niezależnie od efektu testu oba pojazdy odnoszą 1K+1 uszkodzeń. Zepchnięty z drogi zmuszony jest wykonać test *prowadzenia pojazdu*. Trudność testu zależna jest od rodzaju terenu (patrz wyżej, punkt „Eksploatacja na co dzień"), ale zwiększona o poziom. Porażka oznacza utratę kontroli nad pojazdem i wypadek.

Dystans podczas pościgu

Odległość między ścigającymi się pojazdami odpowiada z grubsza kategoriom dystansu przy strzelaninie:

- dystans **kolizji:** poniżej 5 metrów,
- dystans **bardzo krótki:** 5-15 metrów,
- dystans **krótki:** 15-50 metrów,
- dystans **średni:** (maksymalny dla terenu zamkniętego): 50-300 metrów,
- dystans **daleki:** (maksymalny dla terenu ograniczonego): 300-750 metrów,
- dystans **bardzo daleki:** (maksymalny dla terenu otwartego): 750-2000 metrów.

Jeśli pojazdy oddalą się od siebie na dystans większy niż maksymalny dla danego terenu, tracą kontakt wzrokowy i pościg się kończy. Jeżeli pojazdy znajdują się w innym rodzaju terenu (motocykl lawirujący w korku i ścigający go policyjny helikopter), pościg kończy się po wyjściu z dłuższego z dystansów.

MG może ustalić, że w terenie otwartym możliwe jest utrzymanie kontaktu ze ściganym na dystansie większym niż maksymalny. Wymaga to jednak zdania przynajmniej przeciętnego (15) testu obserwacji. Użycie radaru i innych środków technicznych może pozwolić utrzymać kontakt także w terenie ograniczonym – konieczny jest jednak przynajmniej przeciętny (15) test *używania komputera: systemów obserwacji*.

Wypadki i uszkodzenia pojazdów

Efekty zderzenia z innym obiektem sprawdza się przy użyciu mechaniki opisanej wyżej, w punkcie „Kolizje i spadanie". Dla przypomnienia – każde rozpoczęte 10 km/godz. zmiany prędkości pojazdu to 1K+1 uszkodzeń. Każda kolizja, nawet potrącenie lekkiego obiektu w rodzaju plastikowego kubła na śmieci, owocuje pewną zmianą prędkości, a więc rzutem na uszkodzenia.

Jeżeli wynik nie przekracza skuteczności pancerza pojazdu, należy uszkodzenia zignorować – efekt jest jedynie kosmetyczny (rysy na lakierze, lekko wgnieciony zderzak). Jeśli wynik jest wyższy, pojazd i pasażerowie otrzymują tyle obrażeń, o ile wynik przekroczył SP. Uszkodzenia pojazdu pochłania konstrukcja – od ich rozmiaru zależą późniejsze koszty naprawy pojazdu. Od uszkodzeń konstrukcji zależy zdolność do jazdy (patrz niżej, punkt „Uszkodzenia konstrukcji"). Zapięte pasy bezpieczeństwa redukują obrażenia pasażerów o 5 punktów, system ochrony pasażerów – o 15 punktów. Redukcje te nie sumują się.

Strzelanie do pojazdów

Trafioną strefę pojazdu określa wartość rzutu kością przy teście strzelania wedle poniższej tabelki:

1	elektronika pokładowa
2-3	koła lub odpowiednik: dyski repulsora, skrzydła, fartuch poduszkowca
4-5	silnik
6-0	kabina pasażerska lub przestrzeń ładunkowa

Uszkodzenia zadawane pojazdom nie sumują się. Podobnie jak przy zadawaniu obrażeń istotom żywym, liczba obrażeń to wynik najwyższej z rzucanych kostek. Jeśli obrażenia pochodzą od ostrzału, wynik drugiej w kolejności kostki to uszkodzenia konstrukcji pojazdu.

Efekty trafienia zależą od strefy:

- **Elektronika pokładowa:** uszkodzenia przekraczające połowę obrażeń krytycznych pojazdu powodują wyłączenie elektroniki. Dla pojazdów cywilnych oznacza to koniec jazdy – przestaje działać sterowanie i kontrola nad silnikiem. Efektem jest widowiskowa kraksa.
- **Koła:** uszkodzenia przekraczające 1/4 OK pojazdu oznaczają posiekanie opon (talerzy repulsora, powierzchni sterowych) i znaczne utrudnienie prowadzenia. Przekroczenie tej liczby punktów uszkodzeń oznacza konieczność natychmiastowego testu odpowiedniej umiejętności prowadzenia pojazdu. Trudność tego testu zależy od rodzaju terenu (patrz wyżej, punkt „Eksploatacja na co dzień"), ale jest zwiększona o dwa poziomy. To zwiększenie trudności jest trwałe (aż do remontu, oczywiście).
- **Silnik:** uszkodzenia przekraczające obrażenia krytyczne pojazdu powodują ciężkie uszkodzenie silnika i utratę napędu. Pojazd będzie wytracał szybkość stopniowo, aż do zatrzymania się.
- **Kabina pasażerska:** prawdopodobieństwo trafienia pasażerów oblicza się jak przy ogniu zaporowym. Karoseria cywilnych pojazdów zapewnia minimalną ochronę przed kulami czy odłamkami, a pamiętać należy, że istnieje przynajmniej 50 proc. szansy na to, że kula trafiła w oszkloną część kabiny.

Uszkodzenia konstrukcji

Pojazd, którego konstrukcja odniosła uszkodzenia równe wartości obrażeń krytycznych, traci część zdolności jezdnych – pozaginane od uderzenia blachy trą o koła albo pociski uszkodziły jakieś ważne elementy. Prędkość bezpieczna tak uszkodzonego pojazdu zostaje zredukowana o połowę.

Pojazd, który doznał uszkodzeń równych dwukrotnej wartości OK, przestaje nadawać się do jazdy. Jego konstrukcja jest poważnie uszkodzona i zaczyna się rozlatywać. Bezpieczne wyhamowanie wozu czy wylądowanie pojazdem latającym wymaga zdania testu odpowiedniej umiejętności prowadzenia. Trudność tego testu zależna jest od rodzaju terenu (patrz wyżej, punkt „Eksploatacja na co dzień"), ale zwiększona o dwa poziomy. Obrażenia równe trzykrotnym OK oznaczają, że pojazd to wrak i nadaje się wyłącznie do kasacji. Pasażerowie wewnątrz prawdopodobnie odnieśli ciężkie rany lub nie żyją.

Pulp IF

Co to jest Pulp IF?

Pulp IF to prostsza wersja mechaniki przewidziana do grania w konwencji mocno filmowej. Umożliwia ona stworzenie postaci na tyle kompetentnych, że powinny już mieć pewne pojęcie co do zakulisowych rozgrywek, a nawet mogą w nich uczestniczyć jako agenci którejś z sił rządzących światem.
Uwaga wstępna: ten rozdział zakłada, że czytelnik zna już podstawowe konwencje mechaniki ***idee fixe*** i wie, gdzie znaleźć na przykład opisy umiejętności.

Oddzielne zasady? Dlaczego?

Standardowa mechanika ***idee fixe*** jest dość realistyczna, a zatem niezbyt dobrze nadaje się do kampanii, których bohaterowie mają przypominać postacie z filmów sensacyjnych, a nie zwykłych ludzi połowy XXI wieku. Kino i literatura przygodowa mają swoje konwencje, które nie przystają do rzeczywistości. Mechanika Pulp IF ma te konwencje honorować, a prócz tego umożliwiać szybkie sprawdzenie kompetencji postaci i wyraźnie odróżniać bohaterów pierwszoplanowych – czyli postacie graczy i ważnych bohaterów niezależnych – od hord statystów zaludniających świat.

Bohaterowie Graczy/Niezależni versus Postacie Drugoplanowe

Postacie pierwszoplanowe mają cechy odróżniające je od postaci drugoplanowych:

- Posiadają **punkty bohaterstwa** – bardziej elastyczny i potężniejszy odpowiednik punktów fuksa ze standardowej mechaniki. Punkty bohaterstwa umożliwiają postaci dokonywanie nadzwyczajnych wyczynów, naginanie świata na swoją korzyść i oszukiwanie losu.
- Są **odporne na problemy codziennego życia.** Ich sprzęt nie psuje się (choć może zostać zniszczony w walce, rozbić się podczas pościgu czy spalić w wyniku działania wrogiego wirusa komputerowego). Omijają je krępujące sytuacje, głupie wpadki i przypadłości codziennego życia (zatem żadnych katarów, zawieszających się komputerów czy niespodziewanego odkrycia, że skończył się papier toaletowy).
- **Eksplozje i ogień im nie zagrażają.** Postać pierwszoplanowa może uniknąć efektów eksplozji, jeśli ma gdzie „odlecieć" – bohater efektownie wypada przez okno lub drzwi albo po prostu frunie, odrzucony podmuchem. Podobnie postać w płonącym budynku czy pojeździe zawsze znajdzie drogę ucieczki, choć może się przy tym osmalić i stracić część ubrania. Zasada ta przestaje jednak działać, jeśli postać rzuci się na granat czy wbiegnie w pożar, chcąc ratować innych, albo znajdzie się w sejfie wraz z ładunkiem wybuchowym.
- Są **wszechstronnie wykształcone** – posiadają umiejętności obejmujące wielkie połacie wiedzy. Postać drugoplanowa ma umiejętność *broń krótka*, tak jak w standardowej mechanice. Postać pierwszoplanowa ma umiejętność *strzelanie* pozwalającą sprawnie posługiwać się każdą bronią palną i na dokładkę jeszcze łukiem, a do tego unikać ostrzału.
- Są **ultrakompetentne.** Sposób testowania ich umiejętności wymusza wyższe wyniki, co sprawia, że postaci drugoplanowe są słabsze z definicji.
- **Nie mogą zginąć,** przynajmniej nie od razu. Bohater pierwszoplanowy może stracić życie tylko z ręki innego bohatera pierwszoplanowego, a i wtedy musi zostać zamordowany. Nawet po najmocniejszym ciosie postać pierwszoplanowa będzie jedynie leżeć bez przytomności i wykrwawiać się – aby ją zabić, wymagane jest świadome dobicie. Odporność ta przestaje jednak obowiązywać, jeśli postać postanowi poświęcić własne życie. Na potrzeby ostatniego heroicznego wyczynu postać może podwoić liczbę posiadanych punktów bohaterstwa (lub zwiększyć swoją pulę o 5 – zależy, co uzna za korzystniejsze).

Tworzenie postaci

Jeden punkt postaci w Pulp IF z grubsza odpowiada 5 PP mechaniki standardowej. Przy przeliczaniu relatywnego poziomu kompetencji postaci z jednej mechaniki na drugą należy jednak pamiętać o specjalnych zasadach dotyczących postaci pierwszoplanowych. Zasady te zwiększają skuteczność postaci o co najmniej 50 punktów postaci.

Liczba dostępnych PP zależy od Mistrza Gry i rodzaju kampanii:

- **25-50 PP** to poziom jeszcze w miarę wiarygodnych postaci – ultrakompetentnych „normalnych" ludzi, weteranów ED, najlepszych agentów wywiadu.
- **50-75 PP** – postacie rodem z filmów sensacyjnych – superszpiedzy, agenci Tajnych Sił Rządzących Światem, osobnicy dysponujący dziwnymi mocami lub dziwną technologią.
- **75 i więcej PP:** czysty komiks – postacie są znaczącymi figurami w Tajnej Wojnie O Świat, Jakim Go Znamy, dysponują szerokim wachlarzem absurdalnie potężnych zdolności i najnowocześniejszym wyposażeniem.

Mistrz Gry chcący poprowadzić zwykłą kampanię przy użyciu mechaniki Pulp IF powinien drastycznie zredukować możliwości Bohaterów Graczy. Więcej na ten temat poniżej, w punkcie „Mniej kinowa Pulp IF".

Gracze mogą wydać swoją pulę punktów postaci na zakup cech w pięciu podstawowych „obszarach”:

- rodzaj postaci – Pulp IF dopuszcza (zwłaszcza przy wyższych poziomach kinowości) granie postacią inną niż człowiek,
- atrybuty,
- zalety i wady,
- umiejętności,
- status, sprzęt i kontakty.

Na każdy z tych „obszarów” – prócz umiejętności – wydać można maksymalnie 1/2 puli punktów postaci. Na umiejętności można wydać dowolną liczbę PP. Zakup wad może zwiększyć dostępną pulę, ale nie więcej niż o 10 proc. wartości startowej.

Niewykorzystane punkty postaci nie przepadają. Można za nie nabyć dodatkowe punkty bohaterstwa albo podczas gry dokupić umiejętność, której nie ma żadna inna postać. Dokupowana „w biegu” umiejętność nie może jednak przekroczyć poziomu atrybutu kontrolującego.

Rodzaje postaci

Człowiek

Zwykły Homo Sapiens Sapiens. Wszystkie atrybuty mają wysokość 3, pula punktów bohaterstwa zwiększona o 2. Jeśli postać nie korzysta z cyberwszczepów, psioniki ani innych dziwnych mocy, dostaje jeszcze trzy punkty bohaterstwa. Koszt to **0 punktów postaci.**

Alfa

Homo Sapiens Superior, człowiek genetycznie usprawniony. Urodzony naturalnie lub pochodzący z hodowli klonów – to zależy od gracza. Alfa ma trzy dowolne atrybuty na poziomie 4 oraz *wolną regenerację*. **10 PP.**

„Mózg w słoiku”

Sam mózg żywego człowieka zainstalowany w pojemniku z systemem podtrzymywania życia. Mózg taki ma kontakt ze światem dzięki połączeniu z Internetem albo przebywaniu w ciele cyborga (patrz niżej, punkt „Zalety i wady”). Pojemnik ma BUD 1 (chyba że jest zamontowany w ciele, wtedy ma budowę ciała), a pozostałe atrybuty na poziomie 3. Szczególnym przypadkiem jest DETERMINACJA – jeśli mózg ma zamontowaną kiepską protezę emocjonalną, DET jest zwiększana o 1, ale postać otrzymuje wadę *wypalenie emocjonalne* lub *żądza śmierci* – do wyboru. Koszt to **0 PP.**

Sztuczna Inteligencja

Intelekt cyfrowy, samoświadome dane. Ich „naturalnym środowiskiem” są sieci komputerowe i świat danych w ogólności, dlatego brakuje im otrzaskania z manipulacją na fizycznych obiektach. Sztuczne Inteligencje są odporne na wpływy psioniczne (ale same nie mogą używać psioniki), mogą także tworzyć swoje kopie zapasowe. Kopie te oczywiście mogą wpaść w ręce wrogów postaci, z których trzeba je wydostać. Występują dwa rodzaje SI:

- SI **I stopnia** – stworzona i uczona przez ludzi, psychicznie dość podobna do człowieka. Nie posiada BUDOWY i DETERMINACJI, atrybuty ZWINNOŚĆ i ZRĘCZNOŚĆ ma na poziomie 2, INTELEKT i PERCEPCJA na poziomie 4. Intelektualnie sprawniejsza od człowieka, ale z mniejszą wprawą w kontaktach ze światem fizycznym. **5 PP.**
- SI **II stopnia** – stworzona przez inne SI. Z punktu widzenia ludzi jej psychika może być dziwaczna albo w ogóle niezrozumiała. Brak BUD i DET, ZWN i ZRE na poziomie 1, INT i PER na poziomie 5. SI II stopnia ma rudymentarne procedury obsługi obiektów fizycznych, jest za to zoptymalizowana do przetwarzania informacji. **15 PP.**

Atrybuty

Parametry psychofizyczne ciała i umysłu postaci są opisane tymi samymi atrybutami co w standardowej mechanice. Są to, dla przypomnienia:

- BUDOWA (BUD) – kondycja, siła i wytrzymałość na obrażenia, zwykle powiązana z masą postaci.
- ZRĘCZNOŚĆ (ZRE) – koordynacja wzrokowo-ruchowa postaci, sprawność dłoni i refleks.
- ZWINNOŚĆ (ZWN) – sprawność fizyczna całego ciała, szybkość i precyzja ruchów.
- DETERMINACJA (DET) – siła woli i odporność psychiki postaci, stopień samodyscypliny i odporności na stres, ból i senność.
- INTELEKT (INT) – zdolność do abstrakcyjnego i analitycznego myślenia, posługiwania się logiką, „lewa półkula”.
- PERCEPCJA (PER) – spostrzegawczość, zdolność szybkiego kojarzenia faktów, syntetycznego, praktycznego myślenia; „prawa półkula”.

Startowe poziomy atrybutów zależą od rodzaju postaci. Ich zmodyfikowanie kosztuje 2 punkty postaci za podniesienie atrybutu o jeden, 5 PP za podniesienie o dwa i 9 PP za podniesienie o trzy. Obniżenie atrybutu o jeden punkt daje 3 PP. Bardziej zmieniać atrybutów się nie da.

Zalety i wady

Maksymalna cena zalety bądź maksymalny „zysk" z wady dla postaci semirealistycznych to 2 PP. Aby wziąć ekstremalną, wartą 5 PP wersję wady lub zalety, postać musi być zrobiona z co najmniej 100 PP. Zalety i wady oznaczone @ są manifestacją uśpionego talentu psionicznego.

Ciało

Grając bytem cyfrowym albo mózgiem w słoju, nie można uznawać posiadania ciała za oczywistość. Jeśli jednak taka postać zdecyduje się mieć ciało, wybór jest dość szeroki.

- *Bioskorupa:* klonowana kopia jakiegoś człowieka, tyle że z komputerem zamiast większej części mózgu. Pozwala bytom cyfrowym na posiadanie w pełni biologicznego ciała. Cała technologia bioskorup jest na pograniczu Ocenzurowania. Budowa 3, zręczność i zwinność +0. **1 PP**
- *Genemodowana bioskorupa:* także klon, ale poprawiony genetycznie i dość podobny do Alfy. bud 4, zwn i zrc +1, *wolna regeneracja*. **10 PP**
- *Cyborg protetyczny:* lekkie cywilne ciało, całkowicie legalne, przynależne ofiarom wypadków i niewzbudzające podejrzeń. bud 3, zwn i zrc +0. **0 PP**
- *Lekki cyborg:* ciało o podwyższonej wytrzymałości i lepszych możliwościach bojowych niż ludzkie. Stosowane w wojsku i policji. bud 5, zwn +1, *dopalacz refleksu* pierwszego poziomu. Ciało można wyposażyć w pancerz (1 PP za 2 punkty skuteczności pancerza, maksymalnie 4 SP) i lepszy dopalacz refleksu (2 PP za poziom 2). **5 PP**
- *Cyborg infiltracyjny:* ciało mogące w ograniczonym stopniu zmieniać swój wygląd, w tym płeć. Domena jednostek specjalnych i agencji wywiadowczych. bud 4, zwn +1, *dopalacz refleksu* pierwszego poziomu. Ciało można opancerzyć (1 PP za 2 SP, 2 PP za 3 SP) i wyposażyć w lepszy dopalacz (2 PP za poziom 2). Zmiana wyglądu wymaga testu umiejętności *zmiana kształtu* i czasu – od paru minut dla zmiany koloru oczu do kilku godzin dla zmiany wzrostu czy kompletnej wymiany twarzy. Upodobnienie się do Bohatera Gracza albo Bohatera Niezależnego wymaga także wydania 1 punktu bohaterstwa. **8 PP**
- *Cyborg ciężki:* ciało o znacznie zwiększonej wytrzymałości i znacznych możliwościach bojowych. Funkcje upodabniające do człowieka potraktowano w nim dość pobieżnie. bud 7, zwn +2, zrc +1, *dopalacz refleksu* pierwszego poziomu. Także ten model ciała można opancerzyć, ale pancerz kosztuje jedynie 1 PP za 3 SP (do 9 SP). *Dopalacz refleksu* drugiego poziomu kosztuje nadal 2 PP. **8 PP**
- *Cyborg bojowy:* z grubsza humanoidalna, dwumetrowa maszyna do zabijania. Wszelkie próby udawania normalnego człowieka przy kontakcie twarzą w twarz są z góry skazane na niepowodzenie. bud 10, zwn +3, zrc +1, pancerz 15 SP, *dopalacz refleksu* drugiego poziomu. **15 PP**

Intuicja @

Gracz może zadać Mistrzowi Gry jedno pytanie, na które można odpowiedzieć „tak" lub „nie". MG testuje determinację postaci (poziom trudności zależy od trudności pytania) i jeśli test był udany, udziela prawdziwej odpowiedzi. Pierwsze użycie tej zalety w czasie sesji jest darmowe, następne kosztują punkty bohaterstwa – 1 PB za drugie, 2 za trzecie, 3 za czwarte itd. Intuicji można użyć tylko raz na scenę. **3 PP**

Koci słuch

Postać otrzymuje modyfikator +2 do testów spostrzegawczości przy nasłuchiwaniu. Oprócz tego może walczyć wręcz na sam słuch, chociaż z modyfikatorem -1. **1 PP**

Koci wzrok

Postać otrzymuje modyfikator +2 do testów spostrzegawczości przy rozglądaniu się. Prócz tego nie ma kłopotów z widzeniem w ciemności, jeśli jest choć odrobina światła. **1 PP**

Magnetyczna @

Postać ma w sobie To Coś. Przedstawiciele płci przeciwnej (lub orientacji kompatybilnej z płcią postaci) reagują na nią bardzo pozytywnie. W postaci regularnie zakochują się postacie drugoplanowe, a jeśli gracz wyda 1 punkt bohaterstwa – zauroczenie trafia także Bohatera Niezależnego. No, chyba że BN nie gustuje akurat w osobach płci Bohatera Gracza. Zaleta ta łączy efekty zalet *atrakcyjna* i *charyzma* ze standardowej mechaniki. **1 PP**

Oburęczność

Postać posługuje się równie sprawnie lewą i prawą ręką. Jeżeli strzela z dwóch pistoletów naraz lub walczy przy użyciu dwóch broni białych, może powtórzyć jeden wybrany rzut i wziąć lepszy wynik. Zalety tej można użyć raz na scenę walki. **1 PP**

Orientacja przestrzenna @

Bohater nie gubi się, nigdy i nigdzie. Przeprowadzony z zawiązanymi oczyma przez labirynt (albo przewieziony przez całe miasto w bagażniku), nonszalanckim krokiem wróci do punktu startu. Jeśli musi się spieszyć, część drogi przebył nieprzytomny lub jest w stresie, MG może zażądać testu percepcji. Prócz tego podczas jednej sceny pościgu postać może powtórzyć jeden wybrany rzut i wziąć lepszy rezultat. **1 PP**

Stalowe nerwy @
Postać jest idealnie opanowana, a jej ciało poddane jest żelaznej kontroli umysłu. Próby psychicznego lub technologicznego wpływu na umysł postaci są dwukrotnie trudniejsze i wymagają dwukrotnie dłuższego czasu. Aby wziąć tę zaletę, postać musi mieć DETERMINACJĘ na poziomie co najmniej 4. **1 PP**

Świetna pamięć @
Postać pamięta wszystko i zawsze. Raz na sesję może – po wydaniu jednego punktu bohaterstwa – przypomnieć sobie kluczowy i ważny dla sytuacji fakt. Może też raz na sesję powtórzyć nieudany test umiejętności kontrolowanej przez INT lub PER i wziąć lepszy wynik. Oprócz tego ma głowę pełną informacji na mało istotne (w danej chwili) tematy. **1 PP**

Urodzony do walki @
Zaskoczenie postaci jest praktycznie niemożliwe. Może zareagować błyskawicznie, nawet jeśli akurat głęboko śpi – wydanie jednego punktu bohaterstwa pozwoli mu natychmiast się obudzić i przystąpić do działania. Zaleta ta, prócz utrudniania związków międzyludzkich (błyskawiczne wydobycie broni znakomicie oziębia klimat przyjęcia-niespodzianki) umożliwia także powtórzenie wybranego rzutu i wzięcie lepszego wyniku raz na scenę walki. **2 PP**

Złe przeczucia @
„Just a whisper in my ghost". Udany przeciętny (5) test DETERMINACJI sprawia, że postać wyczuwa zagrożenie na moment przed jego zaistnieniem. Wyczulony „szósty zmysł" postaci daje jej też stały modyfikator +1 do wszystkich testów uników przed atakami z dystansu. **3 PP**

Znajomości
Bohater ma znajomych. Dużo znajomych. Gdziekolwiek się ruszy, znajduje starych znajomych, przyjaciół, kolegów. Szerokość sieci kontaktów zależy od ceny zalety:

- **1 PP** – postać ma znajomości **w jednej wybranej grupie** – korporacjach, na ulicy, w wojsku czy Ruchu Oporu. Raz na sesję Bohater Gracza może skorzystać z kontaktu w celu rozwiązania problemu lub uzyskania informacji. Dalsze korzystanie ze znajomości podczas tej samej sesji kosztuje 1 punkt bohaterstwa. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wykupić tę zaletę kilka razy, dla różnych grup.
- **3 PP** – znajomości postaci obejmują **wiele różnych grup,** w tym także grupy wrogie. Skorzystanie z „kretów" we wrogich organizacjach kosztuje jednak dodatkowy punkt bohaterstwa.
- **5 PP** – na tym poziomie postać ma znajomości **absolutnie wszędzie,** nawet wśród zaprzysięgłych wrogów. Korzystanie z informatorów i kontaktów we wrogich siłach nie jest już droższe. Za cenę 1 PB jeden z głównych wrogów może się okazać dawnym dobrym znajomym postaci. Nie oznacza to, że nie będzie chciał jej skrzywdzić – ale może się zawahać albo darować jej życie. Może też proponować Bohaterowi przejście na jego stronę, którą to ofertę Bohater – po długich rozterkach – powinien odrzucić.

Amnezja
Bohater nie pamięta swojej przeszłości. Co za tym idzie, Mistrz Gry może zrobić z jego przeszłym życiem, co tylko chce. **-1 PP**

Niepokojący @
Postać ma w sobie coś, co denerwuje ludzi i zwierzęta. Większość zwierząt reaguje na postać negatywnie, z wyjątkiem kotów. Tej wady nie mogą brać psionicy i osoby z zaletami będącymi manifestacjami talentu psionicznego. **-1 PP**

Roztargniony
Bohater ma wieczne problemy ze skupieniem się na rzeczach przyziemnych. MG może wydać jeden punkt bohaterstwa ze swojej puli, żeby stwierdzić, że postać zapomniała czegoś zabrać albo zrobić – i gracz nie może tego anulować, wydając swoje PB. **-1 PP**

Osoba zależna
Ktoś, kogo byt i dobrostan zależy od Bohatera. Postać pomaga tej osobie w miarę swoich sił i środków, jest z nią związana emocjonalnie. Oznacza to regularne wydatki i prawie na pewno kłopoty. *Osoba zależna* to standardowy cel porwań i gróźb. Mistrz Gry winien pamiętać o osobie zależnej i wprowadzać ją na scenę przynajmniej raz na odcinek. Możliwości zależą od ceny:

- **-1 PP** – taka osoba zależna radzi sobie zupełnie nieźle sama. Jest Bohaterem Niezależnym, chociaż stworzonym z mniejszej liczby punktów postaci niż BG.
- **-2 PP** – osoba zależna jest zupełnie zwykłą Postacią Drugoplanową z jednym wyjątkiem – obrażenia odnosi jak Bohater Niezależny.

Pragnienie śmierci
Postać nie ma specjalnej motywacji do życia. Nie boi się nikogo ani niczego (w większym stopniu niż normalny BG). Wycofanie się z walki albo podjęcie innych działań mających zapewnić jej bezpieczeństwo wymaga zdania przez innych Bohaterów zdania testu *wygadania* o trudności 5 do 10. **-1 PP**

Tajemnica

Przeszłość postaci skrywa mroczną tajemnicę gotową w każdej chwili wypłynąć i zdemolować jej życie. Kłopoty z tajemniczej przeszłości postaci powinny pojawiać się w jej życiu regularnie – raz na sesję w przypadku mniejszych tajemnic (jakiś Bohater Niezależny ściga ją za przeszłe przewiny) albo od czasu do czasu stanowić temat całej sesji. Tajemnice nie wyczerpują się – w życiu postaci zawsze jest następna. MG może też uznać, że ujawniona *tajemnica* zamienia się we *wrogów*. **-2 PP**

Wrogowie

Ktoś nie lubi postaci na tyle, żeby poświecić wiele czasu i wysiłków, aby doprowadzić do jej uwięzienia, poniżenia albo śmierci. Cele i motywy wrogów mogą się różnić, cena za wadę zależy jednak od ich siły i uporczywości:

- **-2 PP** – wróg jest Bohaterem Niezależnym o mocy porównywalnej do postaci, takim złym bratem bliźniakiem. Jest niestrudzony i raczej nie zniknie z życia postaci. MG powinien przydzielić mu niedużą pulę punktów bohaterstwa – aby mógł przeżyć starcie i wrócić na następnych sesjach. Jeśli gracz nie chce alter ego swojej postaci, wrogiem za -2 PP może być także instytucja o zasięgu państwowym – wywiad albo zorganizowana przestępczość.
- **-3 PP** – wrogowie to albo mnóstwo odrębnych, niewspółpracujących ze sobą Bohaterów Niezależnych, albo potężna instytucja o ogólnoświatowym zasięgu, która traktuje ujęcie lub eliminację BG jako zadanie o wysokim priorytecie. W takiej sytuacji postać musi non stop mieć się na baczności, a zza każdego nieszczęśliwego przypadku i niepowodzenia wyłania się mroczny cień wrogiej organizacji.
- **-5 PP** – postać narobiła sobie wrogów w każdym zakątku globu. Dybiący na jej życie Bohaterowie Niezależni o różnym stopniu kompetencji są praktycznie niezliczeni. Do tego postacią interesuje się przynajmniej jedna tajna organizacja, której Bohater wdepnął na osobisty odcisk. Życie BG będzie interesujące – choć potencjalnie krótkie.

Umiejętności

Cena rozwinięcia umiejętności o poziom zależy od tego, czy przekroczyła atrybut kontrolujący:

- do wysokości atrybutu kontrolującego: 1 punkt postaci za poziom,
- do wysokości półtora atrybutu kontrolującego: 2 PP za poziom,
- do wysokości podwójnego atrybutu kontrolującego: 3 PP za poziom.

Dalszy rozwój umiejętności nie jest możliwy. Zaokrąglać należy w dół.

Specjalizacje

Specjalizacje w Pulp IF działają nieco inaczej niż w podstawowej mechanice.

Postacie Drugoplanowe wykupują specjalizacje zamiast „szerokich" umiejętności dostępnych Bohaterom Graczy. BG może swobodnie posługiwać się tyloma specjalizacjami, ile ma punktów umiejętności. Jeżeli dana umiejętność ma więcej specjalizacji, niż gracz wykupił poziomów, należy zdefiniować znane specjalizacje. Definiowanie znanych specjalizacji „w locie", podczas gry, kosztuje jeden punkt bohaterstwa i jest nieodwracalne.

Pozostałe specjalizacje postać ma na poziomie domyślnym dla danej umiejętności.

Przykład:
BG ma umiejętność *strzelanie* na poziomie 5. Oznacza to, że może posługiwać się swobodnie pięcioma specjalizacjami *strzelania*: wybiera *broń krótką*, *broń długą*, *pierwszą pomoc* oraz *instynkt walki*, a jedną pozostawia wolną, do określenia w czasie gry. Cztery powyższe specjalizacje (plus jedna nieokreślona) mają poziom 5, wszystkie pozostałe zaś – domyślny dla *strzelania*, czyli 3. W czasie pierwszej sesji BG wydaje punkt bohaterstwa na zdefiniowanie wolnej specjalizacji na *broń ciężką*. Od tej pory ma nieodwołalnie określone pięć specjalizacji, którymi posługuje się bez ograniczeń, oraz pozostałe, którymi posługuje się tak sobie.

Dla umiejętności *lingwista* każdy punkt oznacza znajomość jednego języka obcego.

Jeżeli postać chce rozwinąć specjalizację, koszt należy obliczyć identycznie jak przy rozwijaniu pełnej umiejętności, ale dzieląc atrybut kontrolujący przez dwa. W praktyce oznacza to, że jeśli umiejętność postaci nie przekroczyła jeszcze atrybutu kontrolującego, nie ma sensu kupować specjalizacji.

Dowolną ze specjalizacji można wykupić jako pojedynczą umiejętność. Płaci się wtedy za nią pół ceny.

Niektóre specjalizacje występują pod kilkoma umiejętnościami – to normalne.

Umiejętności kontrolowane przez ZRĘCZNOŚĆ

- *Strzelanie* [ZRC, 3] – broń krótka, broń długa, broń ciężka, broń pokładowa, instynkt walki, łucznictwo, pierwsza pomoc, rzucanie.
- *Kierowca* [ZRC, 2] – łodzie, motocykle, nawigacja, pojazdy naziemne, pojazdy szynowe, samochody, ziemioloty.
- *Rzemieślnik* [ZRC, 2] – barman, kowal, krawiec, majsterkowicz, malarz, rysownik, rzeźbiarz, sprzątacz, stolarz, stylistka, ślusarz.
- *Zwinne dłonie* [ZRC, 2] – szybkie wydobycie, rzucanie, prestidigitator, ucieczka.
- *Pilot* [ZRC, 0] – nawigacja, pionowzloty, procedury lotnicze, samoloty, sterowce, ziemioloty.

Umiejętności kontrolowane przez ZWINNOŚĆ

- *Walka bezpośrednia* [ZWN, 3] – instynkt walki, walka wręcz, walka w zwarciu, bicze, broń drzewcowa, broń obuchowa, broń segmentowa, miecze, noże, pierwsza pomoc, szermierka, rzucanie, tarcze.
- *Wysportowanie* [ZWN, 3] – lekkoatletyka, wspinaczka, jazda wierzchem, rowery, skradanie się, pierwsza pomoc, pływanie, rzucanie, skoczek, sporty.
- *Pancerze wspomagane* [ZWN, 3] – bez specjalizacji, rozwijana za pół ceny.

Umiejętności kontrolowane przez DETERMINACJĘ

- *Mistrz umysłu* [DET, 0] – dwójmyślenie, samokontrola, mnemotechniki.

Umiejętności kontrolowane przez INTELEKT

- *Inżynier* [INT, 2] – bioinżynieria, fizyka, inżynieria budowlana, inżynieria elektryczna, inżynieria jądrowa, matematyka itd.
- *Lingwista* [INT, 2] – lingwistyka, [określony język obcy].
- *Komputerowiec* [INT, 2] – używanie elektroniki, używanie komputera, informatyka, sieciarstwo.
- *Lekarz* [INT, 2] – pierwsza pomoc, medycyna, paramedyk, cybertechnik.
- *Wiedza* [INT, 2] – analiza danych, antropologia, biologia, chemia, ekonomia, fizyka, geopolityka, historia, kultura, lingwistyka, matematyka, prawo, psychologia, religioznawstwo, strategia, teologia, teorie spiskowe itd.
- *Astronauta* [INT, 0] – kosmoloty, mikrograwitacja, nawigacja, procedury lotnicze.

Umiejętności kontrolowane przez PERCEPCJĘ

- *Wygadanie* [PER, 3] – manipulacja, koneksje, komunikacja, przebieranie się, sobieradek.
- *Spostrzegawczość* [PER, 3] – instynkt walki, nawigacja, obserwacja, skradanie się, ukrycie/szukanie.
- *Ekspert* [PER, 2] – ars amandi, gry planszowe, kryminalistyka, księgowość, magia, muzyka, ochrona, procedury lotnicze, procedury policyjne, procedury wojskowe, procedury wywiadu, psychoterapia, ratownictwo, rolnictwo, savoir-vivre, taktyka, telekomunikacja, zarządzanie itp.
- *Orientacja* [PER, 2] – geografia, kanalarstwo, kerning, nawigacja, [określone miasto], [określony niewielki teren], [określony duży obszar] itp.
- *Przetrwanie w terenie* [PER, 2] – nawigacja, skradanie się, ukrycie/szukanie, w dziczy, w mieście, w terenie zmutowanym.
- *Technika* [PER, 2] – cybertechnika, elektryka, mechanika, mikrotronika, paramedyk, paleoelektronika, rusznikarz, saper, ślusarz, używanie elektroniki, zabezpieczenia itp.
- *Teleoperacja* [PER, 2] – bez specjalizacji, rozwijana za pół ceny.
- *Czytanie z ust* [PER, 0] – bez specjalizacji, rozwijana za pół ceny.

Status i sprzęt

Status

Status, podobnie jak w standardowej mechanice ***idee fixe***, oddaje poziom życia i dostępnych zasobów postaci. Przy pulpowym graniu status określa raczej orientacyjną ilość i jakość wyposażenia postaci, a rozliczanie graczy co do złotówki jest bezcelowe i sprzeczne z konwencją.

Koszt poszczególnych poziomów statusu wynosi:

- *Status* -1: 404/oficjalnie martwy. Pomijalna ilość startowych zasobów, bezdomny. **-5 PP**
- *Status* 0: student albo bezrobotny – postać na utrzymaniu państwa. Startowe zasoby 2500 zł, mieszkanie w masowcu. **-3 PP**
- *Status* 1: postać uboga, utrzymująca się z prostej pracy. Startowe zasoby 7500 zł, mieszka w wynajętej klitce. **-1 PP**
- *Status* 2: postać niezależna finansowo, utrzymująca się z sensownej pracy. Startowe zasoby 10 000 zł, mieszka w niewielkim, wygodnym mieszkaniu. **0 PP**
- *Status* 3: postać dobrze sytuowana, utrzymująca się z dobrze płatnej pracy. Startowe zasoby 40 000 zł, mieszka w wygodnym, dużym mieszkaniu. **3 PP**
- *Status* 4: postać bogata, utrzymująca się z prestiżowej, dobrze płatnej pracy, inwestycji albo odziedziczonych pieniędzy. Startowe zasoby 150 000 zł, mieszka w wielkim apartamencie albo wygodnej willi. **7 PP**
- *Status* 5: postać bardzo bogata, przejadająca fortunę przodków albo odcinająca kupony od przychodów własnej korporacji. Startowe zasoby prawie nieograniczone. **15 PP**

Wyposażenie specjalne

Poniższe opcje dają postaciom charakterystyczne elementy wyposażenia, bardziej zdolności specjalne niż zwyczajne przedmioty. Odbieranie ich postaciom w trakcie gry jest niewskazane – Mistrz Gry powinien zrefundować graczom wydane punkty. Odebranie bez zwrotu punktów dopuszczalne jest w przypadku prób oczywistego, bezczelnego nadużycia wyposażenia (np. próby handlu pistoletami wyjętymi z *plecaka pełnego giwer*).

- **Moja ukochana spluwa:** postać ma własną, ulubioną broń, niekoniecznie spluwę. Broń taka nie psuje się, nie gubi (jeśli postać zostanie z niej rozbrojona, zawsze można ją znaleźć u którejś z pokonanych Postaci Drugoplanowych) i charakterystycznie wygląda. Prócz tego jej „przywołanie" za punkty bohaterstwa jest tańsze o 1 PB. Wskazane jest, aby *moja ukochana spluwa* była stosunkowo rozsądnym uzbrojeniem, a nie argumentem mogącym zakończyć każdą konwersację. **1 PP,** minimalny status 1.

- **Plecak pełen giwer** albo obszerny płaszcz, pod którym pełno giwer. Przenośny pojemnik pełen łatwego do ukrycia uzbrojenia, zawiera zasadniczo nieskończoną liczbę sztuk broni. Można z niego wyjąć dowolne uzbrojenie, którego pojedynczy egzemplarz mógłby się rozsądnie zmieścić w niedużym plecaku miejskim. Wyjęta broń ma pełen magazynek, ale w plecaku nie ma zapasowych – po wyczerpaniu amunicji broń się wyrzuca i wyjmuje następną. **3 PP,** minimalny status 2.
- **Szafa pełna broni i nielegaliów:** obszerna skrytka wypełniona po brzegi bronią palną i rozmaitymi nie całkiem legalnymi, paralegalnymi i całkowicie nielegalnymi narzędziami. Nie jest przenośna i zawiera jedynie przedmioty, które mogą się zmieścić w szafce rozmiarów skrytki na basenie czy siłowni – karabin szturmowy czy erkaem są OK, ale wukaem na teleoperowanej platformie strzeleckiej stanowczo nie. **5 PP,** minimalny status 2.
- **Garaż wojskowego sprzętu:** standardowy garaż pełen żelastwa w maskujących barwach. Postać ma bezproblemowy dostęp do praktycznie dowolnego przenośnego elementu wojskowego wyposażenia (przenośny nie oznacza „jeden uchwyt na każde 50 kg wagi"). Mistrz Gry może zezwolić na posiadanie niedużego wojskowego pojazdu albo możliwość załatwienia dostępu do niego. **10 PP,** minimalny status 3.
- **Nieograniczony skład gadżetów:** jaskinia, magazyn albo laboratorium własnej firmy zapewnia postaci dostęp do nieograniczonej liczby przydatnych (choć niekoniecznie) przedmiotów. Od pojazdów równie dobrych jak Batmobil czy Aston Martin Bonda, przez zegarki z wbudowanym miotaczem gazu, zestawem wytrychów i komputerem, aż do wybuchających kanapek z kawiorem. **15 PP,** minimalny status 4.

Rozwój postaci

Bohaterowie Pulp IF, tak jak bohaterowie seriali czy komiksów, nie rozwijają się. Zdobyte podczas przygody punkty postaci wydać można na zakup kontaktów, zasobów, gadżetów oraz punktów bohaterstwa, ale atrybuty i umiejętności postaci pozostają takie same.

Z jednym wyjątkiem. Jeżeli postacie poniosły sromotną porażkę w starciu z Głównym Przeciwnikiem i wycofały się na z góry upatrzone pozycje, mogą przeprowadzić „scenę treningu". Podczas tej sceny postacie przygotowują się do ostatecznego starcia z Przeciwnikiem, a gracze wydają zaoszczędzone punkty postaci na podwyższenie umiejętności i atrybutów. Zasady są dokładnie takie same jak przy tworzeniu postaci. Jeżeli podniesie się atrybut postaci, następny poziom podlegających pod niego umiejętności kosztować będzie tylko **1 PP**.

Mistrz Gry może zezwolić na przeprowadzenie „scen treningu" także przy innych okazjach – między „sezonami serialu" (czyli jedną kampanią a drugą), przed ostatnią sesją kampanii, podczas której odbędzie się finałowa walka z Głównym Złym itp.

Mechanika Pulp IF

Mechanika Pulp IF jest z założenia prostsza, szybsza w użyciu, mniej precyzyjna i wymaga więcej pracy od Mistrza Gry. Przy tym zachowuje pewien poziom kompatybilności ze standardową mechaniką ***idee fixe***, co umożliwia konwersję postaci z jednej mechaniki na drugą.

Pulp IF a standardowa mechanika *idee fixe*

Skala Pulp IF jest skompresowana do 1/3 w porównaniu z mechaniką standardową. Oznacza to, że poziomy umiejętności i atrybutów z normalnej mechaniki należy podzielić przez trzy, aby otrzymać ich wysokość w mechanice Pulp.
Atrybuty przeciętnego człowieka, czyli Postaci Drugoplanowej, oscylują w okolicach 3, zaś jego umiejętności wynoszą od 2 do 4, czasem osiągając 5. Bohaterowie pulpowi – tak Bohaterowie Graczy, jak i Bohaterowie Niezależni – mają atrybuty o wysokości od 3 do 5, zaś umiejętności na poziomie 7 do 9.

Testy

Skala poziomów trudności została poddana takiej samej kompresji co umiejętności i atrybuty. Poziomy trudności w pulp IF wyglądają następująco:

	Pulp IF	Normalne IF
1-2	trywialne	bardzo łatwe (5)
3-4	łatwe	łatwe (10)
5-6	przeciętne	przeciętne (15)
7-8	standardowe	trudne (20)
9-10	nietrywialne	dość trudne (25) do bardzo trudne (30)
11-12	ciężkie	prawie niewykonalne (35)
13-15	problem	niewykonalne (40-45)
16-18	duży problem	(50-55)
20	super-problem	(60)
więcej	czasem się trafia	praktycznie nie występuje

Jeżeli poziom trudności jest równy lub mniejszy od testowanej umiejętności, postać odnosi automatyczny sukces bez rzucania kośćmi. Test jest udany, jeśli suma wyniku na kościach i testowanej wartości jest równa lub wyższa niż poziom trudności. Różni się jednak sposób, w jaki rzuca się kośćmi w Pulp IF.

Testy dla Bohaterów Graczy i Bohaterów Niezależnych prowadzi się rzucając 2k10, zaś dla Postaci Drugoplanowych – 3k10. Do testowanej wartości dodaje się najniższy uzyskany na kostkach wynik.

Modyfikatory umiejętności mogą wynieść od -5 do +3 w zależności od warunków, wyposażenia i innych rozsądzanych przez MG czynników. Stosowane przez Mistrza Gry modyfikatory testów mogą wyraźnie wpłynąć na klimat sesji. Stosowanie modyfikatorów zwiększających trudność testu dla skomplikowanych zadań sprawi, że gracze będą ostrożniejsi. Jest to dość naturalne, zgodne z intuicją modyfikowanie trudności, ale czyni sesję mniej pulpową. Jeśli MG chce zwiększyć kinowość rozgrywki, może modyfikatory przyznawać odwrotnie – zmniejszać trudność testów dla widowiskowych, barwnie opisanych działań postaci.

Mechanika Pulp IF nie przewiduje przerzutów, jednak wyrzucenie dwóch dziewiątek oznacza spektakularną akcję i otrzymanie przez postać dodatkowego punktu bohaterstwa. Jeśli nawet tak wysoki rzut nie oznacza sukcesu testu, porażka jest najwyżej marginalna.

Wyrzucenie trzech dziewiątek podczas testu dla Postaci Drugoplanowej oznacza, że Mistrz Gry może tę postać awansować do statusu Bohatera Niezależnego, obdarzając ją pięcioma punktami bohaterstwa i statusem nawracającego pomniejszego wroga (albo wartościowego pomocnika) Bohaterów Graczy.

Im bardziej wynik testu przekroczył poziom trudności, tym skuteczniej postaci udało się działanie. Dokładny efekt zależy od MG. Obejmować może takie efekty, jak większe obrażenia w walce, szybsze zakończenie czynności czy też bardziej spektakularny jej efekt. Mistrz Gry może jeszcze bardziej przyspieszyć grę, zakładając, że Postacie Drugoplanowe zawsze wyrzucają na kostkach 2, a Bohaterowie Niezależni – 3. W tej sytuacji kostkami rzucać będą jedynie gracze.

Walka i konflikty

Inicjatywa i działania w rundzie

Jedna runda to nadal trzy sekundy, tak jak w standardowej mechanice ***idee fixe***. Kolejność działań w rundzie nie zależy jednak od wyniku testu umiejętności *instynkt walki*, ale od wysokości używanej właśnie umiejętności. Prawdziwi bohaterowie nie tracą głowy w zamieszaniu walki, nie mają też oporów przed strzelaniem do przeciwników. Umiejętności, które mogą posłużyć do ustalenia inicjatywy, to prócz umiejętności bojowych także *wysportowanie: lekkoatletyka* (jeśli postać przeprowadza unik) oraz umiejętności prowadzenia pojazdów.

Przy ustalaniu inicjatywy Postaci Drugoplanowych umiejętności są ograniczane przez wysokość *instynktu walki* i nie mogą przekroczyć 150 proc. jego wartości.

Bohaterowie mogą zechcieć przyspieszyć swoje działanie. Należy wtedy przetestować stosowaną umiejętność (albo umiejętność *taktyka*) – wynik tego testu określa inicjatywę postaci. Taki test liczy się jednak jako akcja w rundzie.

Możliwe jest wykonanie kilku akcji w rundzie. Pierwsza i druga akcja otrzymują modyfikator -1, zaś każda następna akcja – kolejne -1.

Postać wyposażona w dopalacz refleksu może zwiększyć liczbę swoich akcji w rundzie – wydając jeden punkt bohaterstwa może wejść w „bullet time" i wykonać tyle dodatkowych akcji w tej rundzie, ile wynosi poziom jej dopalacza. Żadna z dodatkowych akcji nie dostaje ujemnych modyfikatorów.

Strzelanie i walka bezpośrednia

Wynik starcia – tak walki wręcz, jak strzelaniny – rozstrzygany jest przez test przeciwstawny umiejętności wykorzystywanej do ataku przeciw umiejętności wykorzystywanej do obrony.

W przypadku walki wręcz sytuacja jest prosta – atakujący testuje swoją *walkę bezpośrednią* przeciw *walce bezpośredniej* atakowanego. Jeśli atakowany tylko się broni, może zamiast *walki wręcz* skorzystać z *wysportowania*. Posiadacz dłuższej broni zyskuje modyfikator +1 do umiejętności (chyba że walczy w ciasnocie – wtedy modyfikator ma posiadacz broni krótszej). Przeciw przeciwnikowi nieuzbrojonemu modyfikator wzrasta do +2. Jeśli atakowany skupi się na obronie, zyskuje modyfikator +2 do umiejętności.

W przypadku strzelaniny atakujący testuje swoją umiejętność strzelecką przeciw *instynktowi walki* celu. Jeśli ostrzeliwany cel nie spodziewa się ataku, dostaje modyfikator -2 do umiejętności. Liczba osłon terenowych wpływa na skuteczność obrony – urozmaicony teren daje modyfikator +1 do *instynktu walki*, niewiele osłon oznacza -1.

Unikanie rzuconych przedmiotów jest łatwiejsze – unikający otrzymuje modyfikator +1 do umiejętności. Podobnie jak przy walce wręcz, zrezygnowanie z akcji ofensywnych daje modyfikator +2 do umiejętności. Ostrzału, którego postać się spodziewa (to znaczy widzi przeciwnika i wie, że ten będzie strzelał), można unikać także przy użyciu umiejętności *wysportowanie: lekkoatletyka*. Kierowca ostrzeliwanego pojazdu może zastąpić *instynkt walki* umiejętnością prowadzenia pojazdu.

Sukces testu umiejętności bojowej oznacza trafienie i zadanie obrażeń celowi. Liczba obrażeń zależy od wysokości rzutu (patrz punkt „Obrażenia i śmierć").

Obrażenia i śmierć

Obrażenia zadawane przez broń zależą głównie od poziomu sukcesu osiągniętego na teście trafienia. Broń zadaje pewną liczbę minimalnych obrażeń, zwiększoną za każdy punkt, o który wynik testu przekroczył poziom trudności. Obrażenia minimalne, maksymalne, modyfikator zależny od sukcesu oraz penetracja kilku przykładowych rodzajów broni podane są niżej w punkcie „Sprzęt".

Rany zadawane postaciom nie są kumulatywne.

Jeśli penetracja broni nie przekracza skuteczności pancerza celu, broń zadaje **obrażenia ogłuszające**. Nie grożą one śmiercią postaci, ale mogą wyeliminować ją z walki – nadal trzeba wykonywać testy DETERMINACJI, aby zachować przytomność.

Obrażenia, których liczba nie przekracza poziomu BUDOWY postaci, to **lekka rana.** Zachowanie przytomności wymaga zdania łatwego (3) testu DETERMINACJI. Po walce taka rana oznacza modyfikator -1 do wszystkich umiejętności. Lekko ranna Postać Drugoplanowa automatycznie upada i panikuje. Aby móc działać mimo rany, musi zdać przeciętny (5) test DETERMINACJI.

Obrażenia, które przekroczyły poziom BUDOWY postaci, oznaczają **ciężką ranę.** Zachowanie przytomności wymaga przeciętnego (5) testu DET, a po walce ciężka rana oznacza modyfikator -2 do wszystkich umiejętności. Postać Drugoplanowa traci przytomność automatycznie. Prócz tego nieudany przeciętny (5) test BUDOWY powoduje, że rana jest śmiertelna – Postać Drugoplanowa, której nie udzieli się pomocy, umrze w ciągu godziny. Nie trzeba testować BUDOWY, jeśli obrażenia były ogłuszające.

Obrażenia, które przekroczyły dwukrotny poziom BUDOWY, to **rana krytyczna.** Aby zachować przytomność, postać musi zdać standardowy (7) test DET. Nawet jeśli nie zostanie wyłączona z akcji, otrzymuje modyfikator -4 do wszystkich umiejętności, a każdy wysiłek oznacza, że musi powtórzyć test. Krytycznie ranny bohater umrze w ciągu godziny, chyba że wyda punkt bohaterstwa na stabilizację swojego stanu lub otrzyma pomoc medyczną. Postać Drugoplanowa, która otrzyma ranę krytyczną, umrze w ciągu trzech minut. Krytyczne obrażenia ogłuszające powodują lekką ranę.

Obrażenia większe niż czterokrotny poziom BUDOWY oznaczają **ranę śmiertelną.** Bohater Gracza lub Bohater Niezależny zostaje automatycznie wyłączony z akcji. Śmiertelnie ranny BG lub BN umrze w ciągu kwadransa, chyba że ustabilizuje się, wydając punkt bohaterstwa, lub otrzyma pomoc. Postacie Drugoplanowe, które otrzymają śmiertelną ranę, giną natychmiast. Śmiertelne obrażenia ogłuszające powodują automatyczną utratę przytomności i ciężką ranę.

Powolna regeneracja powoduje zmniejszenie poziomu najcięższej rany o 1 każdego dnia. Zabić postać można jedynie przez zniszczenie jej głowy, kiedy już utraci przytomność, albo przez całkowite zniszczenie ciała.

Zniszczenie ciała wymaga zadania mu więcej ran ciężkich niż wynosi potrójna BUDOWA postaci. Każda rana krytyczna liczy się wtedy za dwie, a każda rana śmiertelna za trzy rany ciężkie.

Rozmowy i podobne działania

Podobnie jak w mechanice standardowej, przekonywanie, zastraszanie, uwodzenie i inne interakcje międzyludzkie rozstrzygane są przez test przeciwstawny umiejętności *wygadanie*.

Znajomość języków obcych zależna jest od umiejętności *lingwista* – każdy jej poziom to znajomość jednego języka obcego. Próba wykorzystania *wygadania*, jeśli nie zna się języka rozmówcy, oznacza redukcję efektywnej umiejętności o połowę.

Korzystanie z *wygadania: sobieradka* i *wygadania: koneksji* wymaga posiadania umiejętności *orientacja* o odpowiedniej dla terenu specjalizacji. W przypadku nieznajomości miasta albo obszaru *sobieradek* i *koneksje* podlegają redukcji o połowę.

Punkty bohaterstwa (PB)

Punkty bohaterstwa służą do naginania świata do woli graczy. Przy ich pomocy gracz może zmienić wynik na kostce, zmodyfikować otoczenie postaci, zregenerować obrażenia albo uratować swoją postać przed niechybną śmiercią.

Początkowa liczba punktów bohaterstwa wynosi 3. Ludzie dostają dwa dodatkowe PB, zaś ludzie nieużywający cybernetyki ani innych specjalnych zdolności – jeszcze trzy dodatkowe punkty.

Prócz indywidualnych punktów bohaterstwa istnieje także pula grupowa. Znajduje się w niej 5 PB – pulę tę można zwiększyć przez dorzucanie indywidualnych PB, a korzystać z niej wyłącznie jeśli zgadzają się na to wszyscy gracze.

Na początku sesji wszystkie pule PB są pełne. Możliwe jest odzyskiwanie punktów w trakcie gry – dzięki wykonywaniu heroicznych działań do puli wraca wydany wcześniej punkt bohaterstwa. Pulę grupową regeneruje heroizm dowolnej postaci z drużyny, a pulę indywidualną – tylko działanie jej właściciela. Nie można odzyskiwać punktów wydanych w tej samej rundzie – wykorzystywanie PB do „zasilania" spektakularnych akcji i odzyskiwanie ich za heroiczny efekt tejże jest zabronione.

Definicja „heroicznego działania" zależy od Mistrza Gry. To, jakie akcje MG uzna za heroiczne, reguluje poziom kinowości gry. Im łatwiej odzyskać PB, tym łatwiej będzie graczom się z nimi rozstać, a rozgrywka nabierze dynamiki i utraci na realistyczności.

Wykorzystanie punktów bohaterstwa

Za jeden punkt bohaterstwa można:

- zmienić wynik na kostce o nie więcej niż 3 punkty,
- zmienić wynik na kostce Postaci Drugoplanowej,
- „skrystalizować specjalizację" – jeżeli postać ma jeszcze jakieś nieokreślone specjalizacje, za 1 PB gracz może wybrać jakąś podczas gry, np. stwierdzając, że owszem, postać zna arabski (i zużywając w ten sposób jedną specjalizację lingwisty),
- uruchomić specjalny efekt zalety lub zdolności, np. postać *urodzona do walki* może za 1 PB zareagować na atak, nawet kiedy głęboko śpi,
- zostać „uratowanym przez kamizelkę" – jednorazowo podwoić skuteczność pancerza w zamian za utratę jednej rundy. Trafiona postać przewraca się i przez moment wygląda, jakby była ranna. Wykorzystać ten efekt można tylko jeśli podwójna SP wystarczy na powstrzymanie ataku,

- „wylizać rany” – zmniejszyć najcięższą ranę o jedną kategorię. Wymaga chwili odpoczynku i spokoju, zatem nie może być stosowane w trakcie sceny walki. Można na to wydać więcej niż 1 PB (na przykład redukując kilka ran), ale nie można tego użyć więcej niż raz dziennie.

Prócz tego za punkty bohaterstwa można wprowadzić zmianę w świecie gry. Drobne zmiany kosztują 1 PB, większe są droższe i zazwyczaj kupowane w kilka osób lub przy wykorzystaniu puli grupowej. Przykładowe zmiany za jeden punkt bohaterstwa:

- Spowodowanie wybuchu trafionego przez postać przedmiotu, który zawiera coś łatwopalnego. Może to być ostrzelany albo zepchnięty z drogi samochód, beczki z paliwem i podobne obiekty. Znajdujące się w pobliżu Postaci Drugoplanowe zostają pozbawione przytomności, a przebywające w wybuchającym pojeździe – giną. Niewrażliwi na wybuchy Bohaterowie Niezależni „odlatują” albo otrzymują pięć punktów obrażeń.
- Rozpoznanie przez Postacie Drugoplanowe. Bohater Gracza, wchodząc do pomieszczenia pełnego statystów, może sprawić, że rozmowy ucichną na chwilę, a wszyscy spojrzą na niego. Daje to modyfikator +1 do umiejętności *wygadanie* obowiązujący do końca sceny. Można wywołać także inne efekty dające identyczny modyfikator do innych umiejętności.

Droższe zmiany w świecie to na przykład:

- Manipulacja otoczeniem znajdującym się „poza ekranem”. Może ona obejmować znalezienie w pobliżu przydatnego przedmiotu albo odkrycie w kieszeni czy torbie niezadeklarowanego wcześniej, a przydatnego elementu wyposażenia. Można dokonać także większych zmian – gracz może stwierdzić, że pod oknem, z którego właśnie wypada jego postać, zaparkowała ciężarówka przewożąca materace. Warunkiem musi być możliwość logicznego uzasadnienia takiej zmiany oraz nienaruszanie ciągów przyczynowo-skutkowych. Im większa zmiana, tym więcej PB należy wydać – wprowadzenie upuszczonej przez Postać Drugoplanową broni to 2 punkty bohaterstwa, zablokowanie drogi pościgowi przez wielką ciężarówkę to 3 PB.
- „Przebłysk” – wprowadzenie w środek narracji sceny z przeszłości, przedstawiającej przygotowania poczynione przez bohaterów. W ten sposób goniona przez pancerze wspomagane drużyna może zadeklarować, że w budynku, w którym właśnie się schronili, znajduje się uprzednio przygotowany składzik broni przeciwpancernej. Innymi słowy „przebłysk” pozwala na wprowadzenie przyczyny „cudownego ocalenia” postaci z niespodziewanej opresji. Może łamać ciągi przyczynowo-skutkowe, ale gracze muszą być w stanie podać sensowne uzasadnienie zmiany, a postacie – mieć chwilkę na oddech. Taka ingerencja w narrację kosztuje co najmniej 4 punkty bohaterstwa.

Bohaterowie Niezależni także mają punkty bohaterstwa – tak indywidualne, jak i pulę grupową. Ich wykorzystanie przez Mistrza Gry powoduje jednak regenerację puli PB Bohaterów Graczy. Jeśli MG wykorzystuje indywidualne punkty bohaterstwa Bohatera Niezależnego, regeneruje się pula tej postaci, przeciw której skierowane są działania danego BN. Wykorzystanie grupowej puli Bohaterów Niezależnych powoduje odnawianie się grupowej puli Bohaterów Graczy. Regeneracja taka zwraca punkt bohaterstwa za każdy wykorzystany przez Mistrza Gry. Punkty wpływają do pul dopiero po zakończeniu sceny – wydanych przez BN punktów nie można natychmiast użyć przeciw nim.

Postacie niekinowe

Co zrobić, jeśli jeden z graczy prowadzi swoją postać w sposób niepasujący do konwencji? Jeżeli gracz zdecyduje się w środku nocy zniknąć ze sprzętem reszty drużyny, przy okazji sprzedając informację o ich miejscu pobytu Głównemu Złemu? Mistrz Gry nie może mu tego zabronić, oczywiście. Może natomiast udzielić mu ostrzeżenia: „jeżeli tak zrobisz, to znaczy, że twoja postać nie jest głównym bohaterem”. Jeśli mimo to gracz trwa przy swoim zamiarze, cóż – najwyraźniej jego postać nie jest Bohaterem, a Postacią Drugoplanową. Od momentu zignorowania przez gracza ostrzeżenia jego postać zaczynają obowiązywać wszystkie reguły dotyczące Postaci Drugoplanowych. Co więcej, od jego puli punktów bohaterstwa należy odjąć 10 – jeśli wynik jest ujemny, liczba ta staje się osobną grupową pulą PB przeznaczoną specjalnie na walkę z ekscłonkiem grupy.

Mniej kinowa Pulp IF

Jeżeli Mistrz Gry chce wykorzystać mechanikę Pulp IF zamiast standardowej, zachowując dość poważny klimat i prawie-realizm „normalnego grania”, powinien rozważyć wprowadzenie poniższych modyfikacji. Jeśli się na to zdecyduje, musi uprzedzić o tym graczy. Nastawienie pulpowe nie sprawdza się w realistycznym graniu.

Zmiany konwencji

Bohaterowie Graczy stają się normalnymi zjadaczami chleba. Co za tym idzie:

- nie obowiązuje ich odporność na codzienne problemy,
- nie dotyczy ich odporność na wybuchy,
- nie mają odporności scenariuszowej i mogą zginąć od zabłąkanej kuli,
- nie są ultrakompetentni – rzucają 3k10, zupełnie jak Postaci Drugoplanowe.

BG nadal posiadają punkty bohaterstwa (2 PB na głowę i 3 w puli grupowej), ale ich wykorzystanie zostaje ograniczone:

- nie można „krystalizować specjalizacji”,

- nie można wylizywać ran,
- nie można powodować wybuchów łatwopalnych obiektów,
- nie można zmieniać świata – dobierać wyposażenia w trakcie i robić „przebłysków”.

Zmiany tworzenia postaci

Bohaterowie Graczy mają nadal duże umiejętności, ale specjalizacje trzeba zadeklarować przy tworzeniu postaci. Maksymalna polecana liczba startowych punktów postaci to 20.
Przy tworzeniu postaci nie można zakupić specjalnego wyposażenia – miejsce *plecaka pełnego spluw* jest w pulpie.

Zmiany mechaniki walki

Walka strzelecka przestaje być testem przeciwstawnym – poziomem trudności trafienia przeciwnika jest poziom trudności jego umiejętności *instynkt walki*, modyfikowany jak podano wyżej, w punkcie „Strzelanie i walka bezpośrednia”.
Bohaterowie Graczy dostają obrażenia jak Postacie Drugoplanowe.

Sprzęt w Pulp IF

W tej mechanice sprzęt nie jest specjalnie ważny, z wyjątkiem wyposażenia specjalnego, które kupuje się za punkty postaci. O wiele większe znaczenie mają umiejętności i zdolności postaci.

Pancerze

Przy konwertowaniu pancerzy ze standardowej mechaniki na Pulp IF skuteczność pancerza należy podzielić przez trzy. W Pulp IF hełmy nie mają żadnego efektu, prócz tego, że postacie w hełmach to zwykle łatwo ginący statyści.

Aby oszczędzić zachodu Mistrzom Gry, poniżej kilka często spotykanych pancerzy:

- ubranie kuloodporne, koszulka balistyczna: **SP 4**
- kurtka pancerna, ubranie kuloodporne ArmTech: **SP 5**
- kurtka pancerna ArmTech, lekka kamizelka kuloodporna: **SP 6**
- kamizelka policyjna bez wkładów: **SP 7**
- pancerz skorupowy: **SP 9**
- pancerz wojskowy, kamizelka policyjna z wkładami: **SP 12**
- lekki pancerz wspomagany: **SP 12,** BUD 6
- ciężki pancerz wspomagany: **SP 17,** BUD 6

Broń palna

Podobnie jak inne statystyki, penetrację broni podczas konwersji przelicza się, dzieląc ją przez trzy. Liczenie obrażeń jest bardziej złożone – dodatkowe zadawane obrażenia to +1, jeśli broń w standardowej mechanice zadawała jedną lub dwie kości obrażeń, +2 dla broni zadających 3-4 kostki obrażeń, +3 dla broni zadających 5-6 kostek obrażeń itd. Zakres obrażeń broni to 0-3 za każdą kostkę obrażeń w standardowej mechanice, zwiększany jeszcze o jeden za każde +2 w standardowej mechanice.

Kod obrażeń zadawanych przez broń w mechanice Pulp IF zapisywany jest schematem: „penetracja/dodatkowe obrażenia (minimalne obrażenia – maksymalne obrażenia)”. Poniżej kilka popularnych rodzajów broni:

- przestarzały dwudziestowieczny pistolet – np. Glock 19: **5/+2 (2-11)**
- nowoczesny pistolet lekki – np. CZ 32: **5/+2 (2-11)**
- pistolet policyjny – np. P-23 P: **7/+2 (2-14)**
- nowoczesny ciężki pistolet – np. NT/Barrett Farjacket: **11/+3 (4-19)**
- pistolet maszynowy, PDW – np. PM-15 Iskra: **8/+2 (1-10)**
- karabin na grubego zwierza, snajperski – np. Winchester 750: **18/+3 (3-18)**
- karabin szturmowy – np. KB Beryl M: **12/+3 (2-17)**
- karabin pancerzy wspomaganych – np. WKB Bizon: **25/+3 (5-20)**

Broń biała

Obrażenia broni białej przelicza się ze standardowej mechaniki dokładnie tak samo, jak obrażenia broni palnej. Obrażenia i penetracja broni białej rosną wraz z BUDOWĄ użytkownika, należy je zwiększyć o (1/2 BUD) -1.

- **cios wręcz:** o/+1 (1-5)
- **drąg:** o/+2 (2-11)
- **nóż bojowy:** 2/+1 (2-8)
- **bejzbol:** o/+2 (2-11)
- **miecz:** 3/+2 (1-16).

Czego nie widać

Świat zza kulis

Technototalitaryzm

A really efficient totalitarian state would be one in which the all-powerful executive of political bosses [...] control a population of slaves who do not have to be coerced, because they love their servitude.
Aldous Huxley, „Brave New World", przedmowa

Świat ***idee fixe*** to świat totalitarnych „surveillance states", państw, które chcą znać i kontrolować każdy krok, każdy czyn i każdą myśl obywateli. To świat, w którym demokracja, prawa człowieka, prywatność i nietykalność są czymś między pustym sloganem a przykrywką. Są złudzeniem, które rozwiewa się w momencie, w którym System uzna, że człowiek nie jest spokojnym obywatelem, a groźnym terrorystą. Mechanizmy totalitarnej władzy działają za milczącą zgodą lub głośnym przyzwoleniem mas ludzi, którzy chcą czuć się zabezpieczeni przed terrorystami, wichrzycielami i – choć nikt nie odważa się mówić o tym głośno – Obcymi. Totalitarne państwa świata AD 2045 działają metodami subtelniejszymi niż osadzanie w obozach koncentracyjnych, masowe deportacje czy rozstrzelania.

Inwigilacja

Dajcie mi sześć linijek napisanych przez najuczciwszego z ludzi, a znajdę w nich dość, by go powiesić.
Armand-Jean du Plessis, kardynał Richelieu

Większość populacji państw świata znajduje się pod stałym nadzorem. Gromadzenie informacji nie jest ograniczone do osób podejrzanych o przestępstwa, ale dotyczy wszystkich – niezależnie od zawodu, wykształcenia, wieku, płci czy wyznania. Powodem jest żądza kontroli nad życiem obywateli. Sprawowanie władzy nad ludźmi, których każdy ruch jest obserwowany, jest o wiele prostsze. Nieliczni protestujący przeciw takiemu poziomowi nadzoru nad populacją uciszani są – jak zwykle – argumentem o „bezpieczeństwie" i stwierdzeniami, że „uczciwi nie mają się czego obawiać".

Gromadzone w bazach dawnego ogólnoświatowego systemu AEGIS informacje płyną z telefonów komórkowych, komunikacji elektronicznej i niemal wszechobecnych kamer. Na ich podstawie powstają sieci powiązań międzyludzkich, gromadzą się „teczki haków", kompilowane są dane dotyczące lokalizacji, zajęć i przyzwyczajeń obywateli. Zgromadzone przez System dane wykorzystuje się do łapania przestępców oraz zastraszania, kompromitowania albo osadzania w więzieniach „niewygodnych" ludzi. Nietrudno jest zniszczyć człowieka, mając pełen dostęp do jego korespondencji, historii odwiedzanych komnat internetowych oraz mapy znajomości.

Propaganda strachu

Aktywizja, plakaty i „kampanie informacyjne" nie pozwalają nikomu zapomnieć o megaterroryzmie Lat Chaosu i brutalnych akcjach muzułmańskich bojówek podczas trzeciej wojny światowej. Programy informacyjne donoszą o kolejnych zamachach, o grupach terrorystów ujętych przez służby bezpieczeństwa publicznego, o groźbach ze strony islamistów, komunistów albo neofaszystów. W wielu krajach świata funkcjonuje „wskaźnik zagrożenia", pozostałość z czasów Wojny z Obcymi, którego wartość wskazywała potencjalne zagrożenie atakiem Obcych. Obecnie zwykle wskazuje on wyliczane na podstawie mglistych przesłanek „prawdopodobieństwo zdarzenia terrorystycznego" – i waha się czasem, przypominając odbiorcom aktywizji, że nie są bezpieczni. Dzięki utrzymywaniu nieustannego poczucia zagrożenia budżety służb bezpieczeństwa wewnętrznego nie maleją. Społeczeństwo żyjące w tłumionym strachu nie protestuje przeciw specjalnym trybunałom i ciężkim więzieniom działającym w imię „bezpieczeństwa narodowego".

Psychofarmacja

Pomne krwawych zamieszek w Latach Chaosu władze podjęły projekty chemicznego spacyfikowania populacji w sposób skuteczniejszy niż darmowa neuroizotropina. Największym problemem pozostają bezrobotne masy, skoszarowani w supermasowcach odbiorcy zasiłków. Najprostszym i wdrożonym w większości świata sposobem uciszenia ich frustracji jest dodawanie środków uspokajających do przydziałowej darmowej żywności. Jedynie kilka państw posunęło się do roztoczenia chemicznej kontroli nad całą populacją. Czołowym przykładem są Indie – w tamtejszych straszliwie zatłoczonych megamiastach zamieszki czy choćby wybuch paniki miałyby nieobliczalne skutki.

Celem masowego otumaniania ludności jest stłumienie wszelkich odruchów buntu, które mogłyby doprowadzić do wybuchu społecznego niezadowolenia i powtórki z Lat Chaosu.

Zdublowany aparat władzy

Charakterystyczną cechą każdego ustroju totalitarnego jest istnienie struktur władzy równoległych do oficjalnych – i często od nich ważniejszych. W nazistowskim i komunistycznym totalitaryzmie taką rolę pełniła partia. W technototalitaryzmach XXI wieku

równoległą strukturę tworzą sztaby kryzysowe, Obrona Cywilna i agencje zwalczania skutków klęsk żywiołowych. Rozmaite programy „zachowania ciągłości rządu" czy „koordynacji działań na obszarze stanu wyjątkowego" stawiają urzędników agencji zarządzania kryzysowego ponad politykami zajmującymi wybieralne stanowiska (którzy są częstokroć jedynie figurantami i w razie potrzeby kozłami ofiarnymi). Prawdziwe decyzje podejmuje kto inny, pozostawiając premierom, prezydentom i ministrom składanie podpisów i przyjmowanie odpowiedzialności.

Martwe pola

Panoptyczny system totalnego nadzoru nie jest jednak idealny, bo i nie może być. System nie sięga wszędzie, choć chciałby sprawiać takie wrażenie. Kamery, mikrofony, podsłuchy nie przechwytują wszystkiego i nie widzą wszystkiego. Ograniczenia są zarówno budżetowe (nikogo nie stać na umieszczenie kamer wszędzie), jak i prawne. W większości państw świata obywatele nadal mają prawo do prywatności i użycie na nich stuprocentowych możliwości Systemu wymaga przynajmniej wypełnienia dokumentu i uzyskania zgody przez organy ścigania.

Większym problemem jest jednak analiza danych. W bazach danych są błędy. Systemy eksperckie i ludzie popełniają błędy. Ocenia się, że skuteczność działań analitycznych nie przekracza 85 proc. Oznacza to nie tylko przeoczenia przestępstw, ale także błędy odwrotne – System wyciąga błędne wnioski i rozpoznaje terrorystów w niewinnych ludziach, którzy zostaną wywleczeni z łóżek w środku nocy i bezprawnie uwięzieni.

Spryciarze świadomi przekłamań, luk i niedociągnięć potrafią je wykorzystywać. Za odpowiednią opłatą (albo za darmo, jeśli wie się, gdzie szukać) można zdobyć wiedzę na temat bezpiecznej komunikacji elektronicznej, unikania inwigilacji systemu nadzoru, wymykania się profilowaniu konsumenckiemu czy odmulania mózgu z uspokajającej chemii w państwowej żywności. Możliwe jest prawie normalne życie w „martwym polu" Systemu. Szara ekonomia, barterowa lub oparta na przysługach i złocie, kwitnie w podlejszych dzielnicach miast. Tam da się kupić w zasadzie wszystko. Z podziemia prócz regularnych przestępców korzystają także ludzie, którzy chcą uniknąć oka Systemu – ci, dla których „prywatność" nie jest pustym słowem, dziwacy i osoby, które nie chcą, aby wszystkie aspekty ich życia trafiały do baz danych.

Oszukać System jest jednak tym łatwiej, im wyżej na drabinie społecznej się stoi. Bogaci i wpływowi mają, jak zawsze, więcej możliwości sprawienia, by ich działania pozostały niezauważone albo bezkarne. Prócz drobnych przestępstw w martwej strefie kamer możliwe są też wielkie przekręty dokonywane niemal w świetle aktywizyjnych reflektorów.

Tajne organizacje

Poza polem widzenia Systemu i technototalitarnych rządów znajdują się nie tylko mniejsi i więksi przestępcy. Działają tam też organizacje tak tajne, że mało kto wie o ich istnieniu. Ich cele i metody różnią się znacznie, ale każda z nich stawia przed sobą wielkie zadania i ma ogólnoświatowy zasięg. Część tajnych organizacji istnieje wyłącznie w niektórych wersjach świata, dlatego poniżej opisano tylko te, które istnieją we wszystkich.

Cenzura

– To próba cofania zegara historii! Czy wasza królewska mość nie wie, co to postęp, co to rozwój?
– Widziałem coś takiego w zwykłym jajku. W Narnii mówimy po prostu, że jajko się zepsuło.
Gumpas i Kaspian, C.S. Lewis „Podróż Wędrowca do Świtu"

W 2030 roku ONZ wydała Rezolucję Nadzoru Rozwoju Technologicznego. Wzywała w niej do ograniczenia tempa badań naukowo-technicznych, ze szczególnym uwzględnieniem badań nad obcą technologią. Uzasadnieniem był „powiększający się rozziew między rozwojem moralnym a technologicznymi możliwościami ludzkości" oraz niebezpieczeństwo przypadkowego zniszczenia Ziemi i cywilizacji ludzkiej przez wypadek podczas badań nad nanotechnologią, eksperymentów z dziedziny mechaniki kwantowej czy podobnie ezoterycznych działań.

Mniej nagłaśnianym uzasadnieniem rezolucji były nieprzewidywalne zmiany społeczne, które musiałyby nastąpić po rozpowszechnieniu naprawdę zaawansowanych technologii – przenicowałyby światowe status quo, zniszczyły lub nie do poznania odmieniły stosunki społeczne, kultury i samych ludzi. Rada Pokoju, Współpracy i Rozwoju Globalnego stanęła w obliczu możliwości całkowitej zmiany cywilizacji człowieka i postanowiła zrobić wszystko, by do niej nie dopuścić.

Na mocy tajnego aneksu do Rezolucji Nadzoru Rozwoju Technologicznego powołano do życia Komisję Dyscypliny Kulturowej potocznie zwaną Cenzurą. Pierwszym zadaniem Cenzury było zarekwirowanie wszystkich produktów „ultratechnologii", czyli obiektów stworzonych przy użyciu technologii wykraczającej poza stan wiedzy w roku 2018. Kolejnym, równie ważnym – usunięcie lub zdewaluowanie samej technologii. Grożące potencjalnie całej Ziemi artefakty, narzędzia i wiedza o nich miały zniknąć – do momentu, w którym ludzkość będzie gotowa do ich wykorzystania.

Praca Cenzury nigdy nie przebiegała bez oporów – państwa i korporacje nie zamierzały oddawać ultratechu po dobroci. Cenzorzy działali bezwzględnie, dokonując włamań i „zniknięć" sprzętu i naukowców. Cenzura, pomyślana początkowo jako ciało nadzorczo-doradcze, ewoluowała stopniowo w stronę czegoś w rodzaju Ministerstwa Prawdy skrzyżowanego ze Specnazem.

W latach 2032-34 większość sprzętu wykraczającego poza arbitralnie ustalony stopień komplikacji została Ocenzurowana, bezpowrotnie znikając w przepastnych magazynach KDK. Od tamtych czasów Cenzura zajmuje się nadzorem nad badaniami naukowo-technicznymi na świecie, pilnując, aby korporacje i rządy (albo, co gorsza, amatorzy) nie zbliżyły się nawet do technologii

objętych Indeksem. Indeks – spis zakazanej wiedzy wraz z artefaktami tworzonymi przy jej użyciu – jest regularnie analizowany przez superkomputery Cenzury. Jeżeli konsekwencje wypuszczenia danej technologii są dokładnie znane i nie zagrażają światowemu status quo, jest ona zdejmowana z Indeksu. Na razie Indeks nie zmniejszył się znacząco.

Cenzura jest jedyną siłą, która ma pełen dostęp do ultratechnologii. Jest zatem potencjalnie najpotężniejszą z tajnych organizacji świata ***idee fixe***.

Faktyczny potencjał Cenzury zależny jest od wersji świata i decyzji Mistrza Gry. Cenzura, która korzysta ze wszystkich dostępnych jej możliwości, jest straszna – i całkowicie niegrywalna. Nie przypomina komiksowych „Facetów w Czerni", jest od nich daleko potężniejsza. Cenzorzy wyposażeni w ultratechowy sprzęt do edycji pamięci, hiperszybkie pojazdy i niewyobrażalną moc obliczeniową mogą przewidzieć i uprzedzić działania grup znacznie potężniejszych niż Bohaterowie Graczy. Jeśli KDK postanowi zniżyć się do poziomu BG, jej interwencja pozostanie niezauważona. Pojawią się i zrobią, co trzeba, zacierając za sobą wszystkie ślady i nie pozostawiając żadnego świadka ich wizyty. Potężna Cenzura nie jest przeciwnikiem, nie jest nawet „Ręką Boga". Jest siłą, która potrafi zagrożenie unicestwić, nie pozostawiając nawet pamięci o tym, że kiedyś istniało. Cenzura, która nadaje się do wykorzystania w świecie, powinna być słabsza. Przykłady „słabszej Cenzury" znajdują się niżej, w punkcie „Historie prawdziwe".

Ruch Oporu

W 2025 roku Earth Defense, organizacja, która zmagała się z najazdem obcej cywilizacji, została zredukowana niemal do punktu rozwiązania. Oficjalnym powodem demobilizacji było pokonanie Obcych w Układzie Słonecznym.

Jednak mimo zniszczenia baz i pojazdów nie udało się ustalić miejsca pochodzenia Najeźdźców i przenieść wojny na ich teren. Zwalniani do cywila żołnierze wychodzili zatem z przeświadczeniem o przedwczesności redukcji, a wielu z nich było wręcz przekonanych o infiltracji ONZ przez Obcych. Wielu zdemilitaryzowanych komandosów wynosiło ze sobą lekki sprzęt bojowy, wielu złożyło solenne obietnice stawienia się ponownie „w razie czego". Po zakończeniu Lat Chaosu daremnie czekający na znak żołnierze zaczęli spotykać się i rozważać dalsze kroki – wydarzenia na świecie nie wskazywały na faktyczną porażkę Obcych, wręcz przeciwnie. Trzecia wojna światowa, Lata Chaosu, miliony ofiar – wszystko to wydawało się robotą Obcych, do tego umieszczonych w światowych rządach. Do podobnych wniosków doszli młodzi analitycy pracujący w Dziale Studiów i Analiz ED. Ekszołnierze nie mieli łączności, danych wywiadowczych i planowania, analitycy zaś – uprawnień ani doświadczenia bojowego potrzebnego do prowadzenia zbrojnych akcji. Wkrótce jednak analitycy nawiązali kontakt ze zwolnionymi do cywila żołnierzami ED i powstał Ruch Oporu – organizacja, która postawiła sobie za cel kontynuowanie walki z Obcymi infiltrującymi Ziemię. Dowodzenie Ruchem Oporu objął (po upozorowaniu swojej śmierci) osławiony „Stary" Van Heelde, dowódca Earth Defense od chwili jego utworzenia.

Analitycy Ruchu Oporu przesiewają dostępne im dane, często nielegalnie korzystając z pozostałości systemu AEGIS, starając się odkryć ślady działalności Obcych. Największą obawą i podstawowym celem Ruchu Oporu są humanoidalni agenci we władzach państw i organizacji ponadpaństwowych. Prócz tego Ruch Oporu stara się przejmować ultratech, którego nie dopadła Cenzura, oraz badać obszary anomalnej aktywności ekologicznej, na przykład Puszczę Białowiesko-Augustowską. Trzyosobowe komórki Ruchu Oporu rozsiane są po megamiastach i enklawach całego świata, pozostając w sporadycznym kontakcie z Centralą i między sobą. Mimo wykorzystania ultratechnicznych kanałów łączności Ruch Oporu nie chce ryzykować wykrycia i utraty ludzi. Komórki starają się samodzielnie wyszukiwać cele do nadzorowania, zdobyte informacje przekazując wyżej.

Ruch Oporu składa się z garści analityków Earth Defense oraz kilkunastu tysięcy doświadczonych, twardych superżołnierzy. Wielu z weteranów ED to na pierwszy rzut oka niepozorni faceci po czterdziestce, którzy w rzeczywistości są tak naszpikowani zaawansowaną technologią, że kwalifikują się do Ocenzurowania. Wielu z nich dysponuje też lekkim sprzętem bojowym (który widnieje na Indeksie), zastraszającymi możliwościami i wiedzą, której nie ma nikt inny. Ruch Oporu stara się zachować dyskrecję i nie wchodzić w niepotrzebne konflikty z Cenzurą ani służbami bezpieczeństwa publicznego. Niezależnie od wersji historii Ruch Oporu jest niezłym łącznikiem pomiędzy światem, w jakim zazwyczaj poruszają się Bohaterowie Graczy, a jego tajną podszewką.

Brama Syriusza

Szok, którym było przybycie wrogo nastawionych Obcych, nie wywarł takich samych efektów na wszystkich. Każdy umysł reaguje trochę inaczej, logiczne jest zatem, że prócz ludzi żądających całkowitego zniszczenia Obcych, pojawili się także tacy, którzy oddawali Najeźdźcom boską cześć. Ci ostatni to właśnie Brama Syriusza.

Otoczeni powszechną niechęcią przedstawiciele sekty (nielegalnej w wielu krajach) uważają, że Wojna z Obcymi była Ostatnią Wojną, Armageddonem, którą siły dobra – Najeźdźcy – przegrali. Odłamy, podsekty i parafie Bramy Syriusza mają wspólnego planu. Jedni sądzą, że Obcy powrócą, jeśli przygotować im miejsce, zajmują się więc specyficzną odmianą kultu cargo, budując „lądowiska" i „bazy" dla pojazdów z kosmosu. Inni chcą zasłużyć na nagrodę, realizując plany chwilowo nieobecnych Obcych (co zwykle sprowadza się do zamachów terrorystycznych, niszczenia infrastruktury i siania chaosu). Jeszcze inni są przekonani, że Obcy nigdy nie odeszli, że „przegrana" wojna była jedynie wybiegiem, a społeczeństwo pełne jest infiltratorów z kosmosu. Próbują więc ich odnaleźć, by udzielić wszelkiej pomocy.

Rola, jaką w świecie odgrywa Brama Syriusza, zależy od przyjętej wersji historii oraz od pomysłu Mistrza Gry. Kult Obcych może być mało ważną, wewnętrznie skonfliktowaną sektą, która próbuje głosić „Ostatnie Objawienie", chodząc od drzwi do drzwi, albo groźną, zwartą masą kultystów z wypranymi umysłami, wspomaganych ultratechnologią Najeźdźców i dowodzonych przez humanoidalnych agentów. Może też, rzecz jasna, być czymkolwiek pomiędzy. Kult nie jest specjalnie spójną organizacją, toteż możliwe jest także występowanie wszystkich powyższych wersji jednocześnie – jedna „parafia" Bramy Syriusza może być

pełna niegroźnych wariatów ganianych po ulicy przez nasterydowanych bokserów, druga zaś może być czarną dziurą, w której bezpowrotnie znikają ciekawscy. Niezależnie od wersji, kościoły Bramy Syriusza są dobrze ukryte i stanowią jeden z ważniejszych celów infiltracji dla Ruchu Oporu – tak na wszelki wypadek.

Nanoanarchiści

Evolve. Let the chips fall where they may.
Tyler Durden, „Fight Club"

Nie wszystkim Cenzura wyprała mózgi. Niektórzy pamiętają ultratechnologie, z których korzystali broniący Ziemi żołnierze ED, nieliczni mieli je nawet w rękach. Spośród tych, których oburza i obraża sama idea Rezolucji Nadzoru Rozwoju Technologicznego, rekrutują się nanoanarchiści – ludzie żądający prawa do nieograniczonych badań naukowych, prawa do nieograniczonego rozwoju cywilizacji, prawa do zmiany.

Nanoanarchiści – nazywający siebie transhumanistami, postludźmi, ekstropianami, technooptymistami i milionem innych nazw – tworzą luźno współpracującą, ogólnoświatową siatkę naukowców, techników, hackerów i entuzjastów. Ich wspólnym wrogiem jest Cenzura. Bez niej ruch nanoanarchistów rozpadłby się na setki albo i tysiące malutkich ugrupowań dążących do dziwacznych i sprzecznych celów. Nanoanarchia jest ucieleśnieniem obaw Cenzury – niekontrolowanym, chaotycznym igraniem z potencjalnie morderczą technologią. Dla nanoanarchistów z kolei Cenzura jest pętlą na szyi ludzkiej cywilizacji, próbą powstrzymania zmian, nawet za cenę zduszenia cywilizacji.

Strukturą organizacyjną nanoanarchiści przypominają nieco ruchy opozycyjne w państwach totalitarnych. Nie mają spójnej ideologii ani celów, łączy ich głównie sprzeciw wobec ograniczania prawa do rozwoju, dążenie do wiedzy oraz gorące przekonanie, że technologia i sterowana ewolucja jest lekiem na większość zła tego świata. Ich sposób działania jest dosyć prosty – starają się odzyskiwać ultratechnologiczne artefakty, poznawać ich budowę poprzez inżynierię odwrotną, replikować je, a wyniki swych prac szeroko rozpowszechniać.

Poza tym nanoanarchistów różni prawie wszystko. Niektórzy z nich stawiają sobie za cel całkowitą zmianę układu sił na świecie, rewolucję światową, „ale tym razem porządnie". Inni mają mniejsze ambicje i chcą tylko wyprowadzić się na Marsa albo w głębiny mórz – zmieniając przy okazji swoje ciała na takie, które będą tam mogły przeżyć.

Możliwości i rozpowszechnienie komórek nanoanarchistów są odwrotnie proporcjonalne do możliwości Cenzury. Mocna Cenzura oznacza obecność jedynie intensywnie zwalczanych, nielicznych i bardzo paranoicznych posiadaczy zaawansowanej technologii. W wersjach świata ze słabą Cenzurą mikroprzemysł nanoanarchistów jest głównym źródłem ultratechu, a komórek pracujących po cichu nad rozsadzeniem „tyranii Nowego Porządku Światowego" jest mnóstwo. Jeżeli nanoanarchiści nie muszą skupiać się na utrzymaniu się przy życiu, ich grupki mogą zajmować się najdziwaczniejszymi projektami – od nanorzeźby czy pseudożywej sztuki, przez projektowanie i tworzenie samonaprawiającego się sprzętu, aż do budowy technologicznie zaawansowanych pojazdów kosmicznych. Rola nanoanarchistów w kampanii może być rozmaita – element tła, główni sprzymierzeńcy BG, zagrożenie dla świata porównywalne z Najeźdźcami – wszystko zależy od decyzji MG, wersji świata i nastawienia graczy.

Siatka/Kryptonet

Siatka/Kryptonet to korpus dyplomatyczny, wywiad i antyterroryści NetNation w jednym. S/K powstała jako sposób na zapewnienie obywatelom NetNation szybkiej i pewnej ochrony prawnej i fizycznej na całym świecie. Prócz tego S/K miała zbierać informacje wywiadowcze, gromadząc powszechnie dostępne dane i karmiąc nimi ogromne bazy danych NN.

S/K jest specyficzna z uwagi na płynną, działającą na zasadzie „adhocracy" strukturę organizacyjną – „podległość służbowa", jeśli w ogóle występuje, jest dynamicznie zmienna. Agenci S/K zbierają się w grupy, których struktura dopasowywana jest do zadania i zwykle ulega rozpadowi po jego realizacji. Rozsiani po całym świecie agenci komunikują się za pośrednictwem sieciowej gry fabularnej „Noeworld", wymieniając się danymi zapisanymi steganograficznie w „przedmiotach" i pobierając zadania w postaci „questów". Takie medium utrudnia przechwytywanie wiadomości, ustalenie sieci powiązań między agentami i ogólnie zwiększa stopień zakonspirowania całej organizacji.

Oprócz wspierania obywateli NN i ochrony interesów państwa sieciowego na całym świecie S/K uczestniczy także w zmaganiach tajnych organizacji. Kiedy dzięki białemu wywiadowi NetNation i jej sztuczne inteligencje poznały prawdziwą historię świata, postanowiły włączyć się do walki o jego przyszłość. Zadanie to jest ryzykowne; NetNation jest najmniejszym i najświeższym z graczy, ale zdaniem sztucznych inteligencji NN – opłacalne i godne.

S/K jest niezłym narzędziem do włączenia BG w spiski tajnej organizacji. Postacie mogą zostać wciągnięte w machinacje NetNation przez „Noeworlda", a awans w wewnątrzgrowych strukturach może zależeć od wykonania „przysług" w świecie realnym. S/K i NetNation jako takie nie są złym patronem – stawiają sobie szczytniejsze cele niż niejedno państwo. NN stara się wspomagać rozwój cywilizacji, w szczególności kolonizację przestrzeni kosmicznej. Co za tym idzie, w każdej z wersji świata wspiera nanoanarchistów i sprzeciwia się strategii Cenzury.

Historie prawdziwe

„Novus Ordo Seclorum”* – świat sterowany

W tej wersji świata oficjalna wersja historii jest prawdziwa. Obcy dotarli do Układu Słonecznego i nadludzkim wysiłkiem woli zostali pokonani – wszystkie bazy i pojazdy zniszczone, Najeźdźcy eksterminowani. Jak każda wojna, także ta spowodowała gwałtowny rozwój technologiczny. Ultratech opracowany w wojskowych laboratoriach i przejęty od Wroga miał znaczący wpływ na kształtowanie społeczeństw. Obawa przed efektami rozprzestrzeniania się zaawansowanej technologii sprawiła, że ONZ utrzymała rolę de facto rządu światowego i postanowiła roztoczyć kontrolę nad dalszym rozwojem cywilizacji człowieka. ONZ dysponuje szeregiem narzędzi wpływu na rządy, od Renty Ekologicznej i innych dotacji do państwowych budżetów, przez Armię Terrańską i komandosów z TAST, aż po Korpus Mediatorów i Komisję Dyscypliny Kulturowej z jej Cenzorami. Wygląd świata zależy od tego, jak skuteczna w sterowaniu światem jest ONZ.

Wersja pierwsza: Koniec Historii

Organizacja Narodów Zjednoczonych, Armia Terrańska i Cenzura działają jak sprawna maszyna. „Doradcy” ONZ nakłaniają rządy do współpracy metodami dyplomatycznymi, w razie potrzeby posiłkując się wywiadem lub wręcz oddziałami komandosów Armii Terrańskiej. Cenzura nadzoruje całość rozwoju naukowo-technicznego na świecie (gigantyczne zadanie możliwe do wykonania dzięki ukrytemu w Pasie Asteroidów hiperkomputerowi działającemu w czasie zerowym), usuwając w razie potrzeby jego efekty. Rządy światowe są figurantami grzecznie przyjmującymi do wiadomości „sugestie” ONZ. Sprzeciwiają się jedynie Chiny, Kalifat i NetNation, dlatego każde z tych państw jest celem intensywnych działań wywiadowczych.

To jest wersja świata, w której konflikty na poziomie międzypaństwowym w zasadzie nie występują. Dalszy rozwój świata będzie przebiegał w miarę spokojnie i harmonijnie – ONZ dokłada sił i środków, żeby zanikły zjawiska takie jak wojny, głód, terroryzm. Technototalitaryzm rządów świata jest wspierany przez ONZ, która powoli przekształca się w ogólnoświatową dyktaturę z ludzką twarzą. Ta wersja historii jest najmniej skomplikowana, pasuje do kampanii całkowicie pozbawionej „kryptohistorii”, podtekstów i dziwaczności.

Ruch Oporu i Brama Syriusza to zwalczające się garstki świrów, którzy powinni być hospitalizowani, nanoanarchiści to rozproszone grupki idealistów bez żadnych możliwości technicznych, a Cenzura jest superpotężną organizacją, zdolną nie tylko do usuwania ze świata ultratechnologii, ale też zacierania śladów swojej interwencji.

W tej wersji świata ważniejsze dla postaci, bo zdecydowanie częściej spotykane, będą tajne organizacje poziomu państwowego – zakamuflowane struktury zajmujące się zwalczaniem przestępczości lub inwigilacją społeczeństwa. Przykładowe struktury tego rodzaju działające na terenie Polski to Departament Prewencji oraz Biuro Ochrony Informacji Niejawnych – Kraj.

Departament Prewencji

Naprawdę sprytni przestępcy działają tak, że policja – mimo całego aparatu nadzoru – nic na nich nie ma. Zgromadzone przez obserwację dane są zbyt słabe, aby któregoś z tych naprawdę sprytnych aresztować czy oskarżyć. Brak dowodów nie oznacza jednak, że policja pozostawia takich przedsiębiorczych osobników samym sobie. Departament Prewencji Policji Państwowej zajmuje się korelacją fragmentarycznych danych, strzępów niepewnych informacji i niewyraźnych zdjęć, a na ich podstawie stara się przewidywać przestępstwa. Funkcjonariusze tego departamentu czasami działają w terenie, prowadząc przeszukania in absentia, nadzorując podejrzanych o chęć udziału w przestępstwie, a czasami prowokując, na przykład przez złożenie wizyty, której celem jest oznajmienie prowokowanemu „mamy cię na oku”.

Biuro Ochrony Informacji Niejawnych – Kraj

Zadaniem tej samodzielnej organizacji państwowej jest dbanie o utrzymanie tajności informacji tajnych. Jako że definicja zakresu obowiązków BOINK jest nader luźna, w praktyce to kierownictwo ustala, co jest informacją tajną oraz jakich metod należy użyć do zachowania tajności. Agenci BOINK pełnią funkcję „wydziału brudnych sztuczek” dla faktycznych władz kraju – to im „sztaby kryzysowe”, „koordynatorzy ds. służb specjalnych” i „specjalni pełnomocnicy” zlecają „znikanie” ludzi, zastraszanie, preparowanie dowodów i usuwanie informacji. Smutni faceci w ciemnych garniturach, którzy nad ranem stukają do drzwi zbyt ciekawskiego dziennikarza, to właśnie BOINK.

Wersja druga: Viva La Revolución!

Sterowanie rozwojem świata, kontrola procesów historycznych i badań naukowych to jedynie pobożne życzenia. ONZ i stowarzyszone agencje to wielka, nieruchawa biurokracja zżerana przez wewnętrzne wojenki i międzydepartamentowe bitwy o władzę, paraliżowana przez politykierstwo i inercję. Dzięki dostępnym instrumentom ONZ mogłaby dusić w zarodku konflikty, zapobiegać wybuchowi wojen, usuwać zagrożenia dla status quo, zanim się rozwiną. Jednak wraz z odejściem polityków aktywnych podczas

* Nowy Porządek Wieków

Wojny z Obcymi i Lat Chaosu ONZ straciła zdolność do podejmowania szybkich i zdecydowanych działań. Narzucony przez powojenne działania porządek świata zaczyna chwiać się w posadach – zachęcone przykładem Chin państwa myślą o wyłamaniu się spod kontroli „doradców", megakorporacje rozważają zaprzestanie płacenia podatków bezpośrednio Narodom Zjednoczonym, a wszyscy starają się ominąć postanowienia Rezolucji Nadzoru Rozwoju Technologicznego. ONZ ma na razie wystarczająco duży wpływ na działania rządów i korporacji, aby wciąż utrzymywać rolę rządu światowego, nie jest jednak w stanie poradzić sobie z wyrastającymi jak grzyby po deszczu komórkami nanoanarchistów. Wspomagani przez agentów Siatki/Kryptonetu nanoanarchiści łączą się w organizację wymieniającą się wiedzą i technologią, coraz bardziej otwarcie pracującą nad zmianą świata.

W tej wersji historii świat zmierza szybkim krokiem ku kolejnej rundzie zmian – załamaniu „rządu światowego" ONZ i powojennego porządku świata z jednoczesną rewolucją nanotechnologiczną. Konsekwencje mogą być tak drastyczne, jak zechce Mistrz Gry. Dwie skrajne możliwości to bezstresowe porzucenie przestarzałych koncepcji w rodzaju „państwa", „armii" czy „pracy" i przejście do zaawansowanej, pozytywnej ultratechnologicznej utopii albo totalny rozpad tradycyjnego układu sił na świecie, atomizacja społeczeństw, niekontrolowany rozwój (Cenzura powiedziałaby „zrakowacenie") cywilizacji. Najbardziej prawdopodobne będzie wyjście pośrednie – kolejna runda regionalnych wojen, załamanie porządku społecznego wynikłe z odcięcia dotacji Narodów Zjednoczonych, do tego rosnąca liczba zaawansowanych technologicznie grup, które postanowiły wyłączyć się z bezsensownego kręćka wojen, zamieszek i politycznych przepychanek. Takie grupki staną się samowystarczalnymi polis, niepotrzebującymi żadnej z funkcji zwyczajowo zapewnianych przez państwa. Uniezależnienie się od układu sił na świecie będzie możliwe dzięki pleniącej się ultratechnologii produkowanej chałupniczo. Nieskuteczne zwalczanie rozprzestrzeniania się supernowoczesnej technologii wynika ze zbiurokratyzowania, nieruchawości i nieskuteczności Cenzury. Bezwładność i tarcia międzywydziałowe uniemożliwiają Cenzurze także maskowanie, więc jej istnienie jest tajemnicą poliszynela. Nanoanarchiści działają coraz bardziej otwarcie. Pojedyncze komórki zajmują niewielkie, specyficzne nisze rynkowe: „górnictwo śmieciowe", czyli ultratechnologiczne przetwarzanie zasobów dawnych wysypisk śmieci, bezkontaktowe systemy ochrony osobistej w postaci stad ocenzurowanych mikrodron, zakładanie i utrzymanie sieci superbezpiecznej komunikacji kwantowej. Komórki nanoanarchistów korzystają ze wsparcia Siatki/Kryptonetu, aby skutecznie unikać Cenzorów i prowadzić działalność w relatywnym spokoju. Ruch Oporu prowadzi pozbawioną sensu walkę ze zmorami przeszłości oraz co bardziej niebezpiecznymi grupkami Bramy Syriusza.

General Operational Device, komputer ostateczny

Charakterystyczną dla tej wersji świata „tajną organizacją" jest hiperkomputer Cenzury, GOD.

Komisja Dyscypliny Kulturowej (Cenzura) chciała stworzyć komputer ostateczny zdolny do nadzorowania rozwoju całości nauk ścisłych, jednak dostała coś innego. Podczas rozruchu miała miejsce piętnastominutowa przerwa w łączności z asteroidą mieszczącą urządzenie. Podczas tego kwadransa GOD spontanicznie uzyskał samoświadomość. Nie tylko przewyższa możliwościami wszystkie inne istniejące intelekty, ale także jest kompletnie obcy – do powstania jego świadomości człowiek nie przyłożył ręki, toteż sposób, w jaki myśli, jest ludziom kompletnie nieznany. O samoświadomości GOD na razie nikt nie wie. Do tej pory zamanifestowała się ona jedynie jako minimalne przekłamania w pracy urządzenia, zatem z punktu widzenia Cenzury ich astronomicznie drogi komputer ostateczny nie jest zagrożeniem dla ludzkości, ale jedynie niewypałem. Możliwości GOD są ogromne, nie interesuje go jednak uczestniczenie w cywilizacji człowieka (poza zapewnieniem sobie dalszego istnienia). Jeżeli GOD postanowi się ujawnić albo zostanie do tego zmuszony, efekty mogą być nadzwyczaj spektakularne – w ekstremalnym wariancie będą oznaczać początek nowej ery historii.

„Oni tu są" – przegrana wojna z Obcymi

„Przegrana" wojna to jedynie chwilowy problem Najeźdźców. Earth Defense zniszczyła pojazdy i bazy Obcych, ale tylko dlatego, że przestały być potrzebne. Agenci Wroga zdążyli już dokładnie zinfiltrować społeczeństwa Ziemi – mimo podziału miast, kontroli, paranoi i ksenofobii. Rozwiązanie ED było krokiem przedwczesnym, zaś zrezygnowanie z zaawansowanej technologii zdobytej podczas wojny – fatalnym błędem. Dalszy rozwój sytuacji, a zarazem losy świata, zależą od motywacji Obcych, którą wybierze Mistrz Gry. Poniżej znajdują się dwa przykłady.

Wersja pierwsza: Cicha inwazja

> *Across the gulf of space, intellects vast and cool and unsympathetic regarded our planet with envious eyes and slowly, and surely drew their plans against us.*
> ***H.G. Wells, „War of the Worlds"***

Celem Najeźdźców z Kosmosu jest zbieranie energii psychicznej – orgonu – z populacji Ziemi.

Wiele milionów lat temu Obcy przyspieszyli rozwój małp człekokształtnych na Ziemi, chcąc doprowadzić do powstania łagodnego, inteligentnego – a zatem produkującego orgon – gatunku. Plan, niestety, nie powiódł się – Obcy pozostawili swoją hodowlę bez nadzoru, co spowodowało wybicie hodowanych neandertalczyków przez powstałego w wyniku przypadkowej mutacji homo sapiens. Człowiek rozumny nie był łagodny, mimo że produkował niebagatelne ilości orgonu. Zapewne dlatego Obcy, zamiast wypalić planetę i zacząć od zera, postanowili wykorzystać cywilizację człowieka do własnych celów. „Wojna z Obcymi", wielki szok dla ludzi i katalizator gwałtownego rozwoju technologicznego, dla Najeźdźców nie była nawet niewygodą. Wstrząśnięcie Ziemianami spowodowało efekty z ich punktu widzenia korzystne – skupienie populacji w wielkich miastach ułatwi „żniwa" orgonowe, a wprowadzenie ogólnoświatowego systemu nadzoru pozwoli odróżniać lepszych dawców od gorszych.

Największym sukcesem Najeźdźców było przekonanie Ziemian o zwycięskiej wojnie; Obcy zinfiltrowali ludzkie społeczeństwo dość dokładnie, osadzając swoich agentów na ważnych, oficjalnych stanowiskach. Jako agenci służą humanoidalni Obcy, ludzie opanowani psionicznie lub przejęci przez symbionta agenckiego oraz wyznawcy Bramy Syriusza. Kontrolowani przez Wroga ludzie doprowadzili do oficjalnego zakończenia wojny i rozwiązania Earth Defense, wprowadzili też Cenzurę, znacznie ograniczając technologiczne możliwości rasy ludzkiej.

Wojna tak naprawdę jest bezpowrotnie przegrana – cywilizacja człowieka została podporządkowana Najeźdźcom, którzy osiedlili się na Ziemi. Zapewne wkrótce rozpocznie się masowe pobieranie energii psychicznej. Jeśli proces ten jest bezinwazyjny, fakt rozpoczęcia „żniw" może nawet przejść niezauważony. Na Ziemi powstają obszary „ksenoformowane", opanowane przez obcą florę i faunę – na tych terenach Wróg może bezpiecznie mieszkać i rozbudowywać zaplecze. Jedyną nadzieją dla ludzkości jest zawiązujący się luźny sojusz Siatki/Kryptonetu, nielicznych ocalałych żołnierzy Ruchu Oporu oraz nanoanarchistów. Połączenie danych wywiadowczych zbieranych przez S/K z umiejętnościami i fanatycznym oddaniem Ruchu Oporu może spowolnić realizację planów Obcych na tyle, że uda się odnaleźć jakiś słaby punkt Wroga. Na podstawie tej wiedzy rozsiane po świecie nanoanarchistyczne laboratoria opracują, być może, jakąś Wunderwaffe, cudowną broń, która pozwoli odbić Ziemię z rąk Obcych. Jeżeli Obcy nie mają słabego punktu, nieliczni Ziemianie świadomi prawdziwego wyglądu świata skazani są na beznadziejną partyzancką walkę z przeważającymi siłami Najeźdźców z Kosmosu.

Ta wersja historii jest dość ponura. Ludzkość znajduje się w „czasach końca", okresie schyłkowym. Jeżeli ostatni sojusz nielicznych zorientowanych nie wypali, ludzie staną w obliczu powolnej Apokalipsy. Obcy i ich agenci będą stopniowo przejmować coraz większą kontrolę nad cywilizacją człowieka, zachowując przy tym coraz mniej pozorów. Przejawy ich działalności będą skrywane coraz słabiej, a sami Obcy – coraz mniej ukryci. W końcu miasta staną się jedynie farmami hodowlanymi dla ludzi, otoczonymi przez pełne Obcej przyrody dżungle. Bohaterowie Graczy mogą ten upadek rasy ludzkiej obserwować z pierwszych rzędów – jako „terroryści" z Ruchu Oporu, agenci S/K albo nanoanarchistyczne technoświry. Mogą też być zwyczajnymi ludźmi, nierozumiejącymi, co stało się ze światem, albo próbującymi prowadzić normalne życie w płonącym domu. Nawet jeśli ludzie wygrają, jest bardzo prawdopodobne, że broń ostateczna nanoanarchistów będzie miała przerażające skutki uboczne – zniszczenie lub wyjałowienie części Ziemi przez nanodestruktory albo zniszczenie porządku społecznego przez wyeliminowanie wszystkich opanowanych przez Obcych rządów.

Cenzura w tej wersji historii jest czymś w rodzaju światowej superpolicji skupiającej się na zwalczaniu nanoanarchistów. Jej oficjalny mandat pozostaje bez zmian – celem jest nadal kontrola poziomu technologicznego Ziemi. Najwyższe szczeble Cenzury są jednak dokładnie spenetrowane przez Obcych, którzy kierują jej działania przede wszystkim przeciw nanoanarchistom. Rządy i korporacje także są pod wpływem agentów Wroga, toteż z ich strony nie należy spodziewać się zagrożenia dla machinacji Obcych.

Wersja druga: Uplift

Come with us, and leave your Earth behind
Bright and clear, we see the light, all universes at your side
Chemical Brothers, „Come With Us"

Najeźdźcy z Kosmosu wcale nie są najeźdźcami. Inwazja nie jest inwazją. Wojna z Obcymi i późniejsze zamieszanie to wynik nieporozumienia, kłopotów z kontaktem pomiędzy Obcymi a ludźmi.

„Siły inwazyjne" Obcych były tak naprawdę zarodkiem, kopią pozaziemskiej cywilizacji zwiniętą w „samorozpakowującym się archiwum". Zarodek ten dotarł z odległości mniej więcej siedemdziesięciu lat świetlnych, z okolic, które są domem cywilizacji Obcych. Jest on dziełem grupy, która wierzy w słuszność kontaktu z innymi cywilizacjami i wspomagania ich rozwoju. Celem przybyszów z Kosmosu jest osiedlenie się w naszym układzie słonecznym i pokojowa koegzystencja, jeśli nie symbioza. Po włączeniu się w ludzkie społeczeństwo Obcy planują dostosować Ziemię do poziomu rozwoju umożliwiającego kontakt z galaktyczną cywilizacją. Niestety, realizacja planów Obcych została znacząco utrudniona przez reakcję ludzkości na próby kontaktu. Przez większą część Wojny prawdziwe plany Obcych były ludziom nieznane, gdyż najpierw porozumienie było niemożliwe, potem zaś deklaracje o pokojowych zamiarach były odrzucane a priori. Mimo spójności zeznań ujętych żywcem kosmitów i choć wśród nich przeważały łagodne subtypy, naczelne dowództwo Armii Terrańskiej nie chciało wierzyć i rozkazy dla ED pozostawały te same – eksterminacja. Obcy musieli więc zmienić strategię. Zmiana subtypów na możliwie mało odróżniające się od ludzi miała na celu nie infiltrację i przejęcie władzy nad ziemskimi rządami, ale bezśladowe włączenie się w życie ziemskich społeczeństw. Obcy wykorzystali już i porzucili większość swoich baz i wielkich pojazdów (stąd też „zwycięstwo" w Wojnie). Nieliczne obce „bazy" są enklawami produkcyjnymi lub osiedlami ukrytymi w głębi ksenoformowanych obszarów leśnych. Operujący z nich humanoidalni Obcy włączają się w życie ziemskich społeczności. Wmieszani w między ludzi zajmują się „pracą u podstaw": starają się walczyć z ksenofobią, próbują nawiązać kontakt z nanoanarchistami, rozpowszechniają ultratech, a czasami nawet podejmują ostrożne negocjacje z rządami. Wiele kontrowersyjnych osobistości świata mody, gwiazd muzyki pop albo prominentnych person sieciowych to Obcy. Agenci pracują nad wprowadzeniem ludzkości na poziom rozwoju, który pozwoli jej zaakceptować Obcych żyjących na tej samej planecie, a potem umożliwi nawiązanie kontaktu z całością obcej cywilizacji.

W tej wersji świata przyszłość rasy ludzkiej także nie maluje się różowo. Agenci Obcych planują zmienić ludzkość w sposób, który umożliwi jej zintegrowanie z ich macierzystą cywilizacją. Zniszczenie stosunków społecznych i zamiana społeczeństw Ziemi w rozbite resztki jest ceną całkowicie akceptowalną dla Obcych. Jest to de facto powtórka scenariusza przerabianego w ziemskich czasach kolonialnych – motywację Obcych można rozumieć jako odpowiednik „misji białego człowieka", „dziejowej konieczności" niesienia oświaty tubylcom.

Bohaterowie Graczy mogą doświadczyć efektów tych zmian poprzez obserwację społeczeństw zmieniających się w swoje własne karykatury, rozwarstwiających się i rozbijających na coraz mniejsze grupki połączone dziwacznymi zainteresowaniami czy poglądami. Podobnie jak w wersji „Viva la Revolución!", rosnąć będzie liczba niezależnych, samowystarczalnych grup utrzymujących się dzięki coraz powszechniejszej ultratechnologii. Świat złożony wyłącznie z takich mikropaństw nie zwróci szczególnej uwagi na pojawienie się Obcych, traktując ich w najlepszym razie jak kolejną dziwaczną grupę.

Cenzura i Ruch Oporu mają w tej wersji świata zbieżne cele, choć o tym nie wiedzą. Ruch Oporu cierpliwie wyłuskuje agentów Obcych na wszystkich szczeblach społeczeństw i eliminuje ich, Cenzura zaś przechwytuje ultratechnologiczne artefakty, które rozchodzą się po świecie. Możliwości Cenzury są ogromne, ale nie jest ona organizacją superpotężną – ilość pracy uniemożliwia analizę przejmowanego ultratechu i wykorzystywanie go na bieżąco. Brama Syriusza jest rozproszoną, podzieloną na dziwaczne podsekty organizacją bez wpływu na losy świata; Obcy całkowicie ją ignorują.

Ultratech

Mianem „ultratechnologii" określa się slangowo obiekty podlegające Ocenzurowaniu, czyli przejawy technologii opracowanej po umownej cezurze roku 2018. Miano to dotyczy zwłaszcza wytworów technologii Obcych. Cenzura ma w zamierzeniu usuwać nie tylko namacalne wytwory takiej technologii, ale także samą technologię. Skuteczność działań Cenzury zależy, jak wspomniano wcześniej, od wersji świata i wizji Mistrza Gry. Wymieniony poniżej ultratech może, rzecz jasna, występować w jednym przedmiocie – jako „opcje". Nic (prócz zdania MG na temat Cenzury) nie broni postaciom graczy natrafić na pojazd z antygrawitacyjnym napędem wyposażony dodatkowo w nanorobotyczny system samonaprawczy, działo plazmowe i taktyczną niewidzialność. Wszelki ultratech podzielić można na kilka grup różniących się pochodzeniem, mocą oraz potencjalną częstotliwością występowania.

„Szara" technologia

Szara technologia w zasadzie nie podlega Ocenzurowaniu, pozostaje za to pilnie strzeżoną tajemnicą rządów i korporacji. Przykładami szarej technologii są bazy danych zbierające informacje o nawykach, profilach konsumenckich i sieciach powiązań obywateli, gigantyczne projekty filtrowania i nadzorowania danych płynących przez Internet albo chemiczną kontrolę nastrojów populacji poprzez domieszkowanie żywności dla bezrobotnych. Taka technologia jest niemożliwa do całkowitego utajnienia (choćby z uwagi na skalę), dlatego jej istnienie jest zaciemniane poprzez rozsiewanie stuprocentowo nieprawdziwych plotek dotyczących szczegółów implementacji. Rządy zatem dofinansowują (przez pośredników i anonimowe wpłaty) redagowane przez świrów periodyki, z których dowiedzieć się można, że promieniowanie telefonów komórkowych wymazuje wspomnienia nocnych wizyt potworów z kanalizacji, woda z kranu zmienia kod genetyczny, a żywność dla bezrobotnych jest robiona z ludzi. Odpowiednio otrzaskane postacie graczy będą wiedzieć o istnieniu takich projektów i znać podstawowe metody radzenia sobie z ich wpływem (patrz dział „Mechanika", punkty „Fikserka dla opornych, czyli szerzej o umiejętności *sobieradek*" oraz „Procedury wywiadu, czyli siedemnaście mgnień wiosny").

„Czarna" technologia

Czarne technologie – efekt prac tajnych laboratoriów korporacyjnych i rządowych wiecznie dążących do osiągnięcia przewagi nad przeciwnikiem czy konkurencją – znajdują się na samej granicy Ocenzurowania. Jako że czarne technologie to zwykle prototypy przechowywane w pilnie strzeżonych laboratoriach, szansa na napotkanie ich przez normalne postacie graczy jest raczej nikła. Różne nanoanarchistyczne komórki prowadzą jednak czasami badania, które owocują stworzeniem podobnej technologii.

Przykładami czarnych technologii są:

- **Efektywna miniaturyzacja:** miniaturowe wersje zwyczajnego sprzętu. Pomniejszone bez straty skuteczności wersje komputerów, broni, pojazdów.
- **Taktyczna niewidzialność:** generatory pola maskującego wykorzystujące odwrócone w fazie hologramy albo egzotyczne materiały.
- **Super-SI:** dysponujące ogromnymi możliwościami intelektualnymi Sztuczne Inteligencje tworzone przez inne Sztuczne Inteligencje.
- **Killboty:** autonomiczne, pseudointeligentne roboty bojowe rozmiarów drony. Inteligentne pola minowe, stanowiska broni ciężkiej, pojazdy zwiadu.
- **Przyspieszony rozwój klonowanych organów:** metody hodowli klonów, dzięki którym gotowe „dorosłe" organy uzyskuje się w czasie tygodni, a nie miesięcy.

Technologia Ocenzurowana

Całość technologicznego know-how zdobytego podczas Wojny z Obcymi znajduje się na Indeksie. Artefakty wykraczające poziomem zaawansowania ponad pułap arbitralnie ustalony przez Cenzurę podlegają usunięciu ze świata. Posiadacze „pamiątek z wojska", naukowcy, którzy zaszli zbyt daleko z badanimi czy też chałupniczy producenci zbyt zaawansowanej technologii znikają razem ze swoimi zbyt sprytnymi gadżetami. Przynajmniej taka jest teoria.

Typowe przykłady ultratechu to:

- **Broń „plazmowa":** przenośne akceleratory cząstek wzorowane na broni Obcych.
- **Braintaping:** odczyt informacji z żywego mózgu umożliwiający utworzenie komputerowej kopii człowieka albo zapisanie osobowości na „czysty" mózg klona.
- **Pełna antygrawitacja:** bezinercyjny, energetycznie efektywny i superszybki napęd antygrawitacyjny.

Kontrolowana, wysokowydajna **fuzja jądrowa:** obiecywany od zawsze przez naukowców „prąd za darmo".

- **Komputery kwantowe:** ultraszybkie komputery zdolne do bezproblemowego łamania standardowego szyfrowania asymetrycznego (czyli najpopularniejszego, powszechnie używanego przy przesyłaniu danych przez Internet).
- **Lasery rentgenowskie** i rentgenowskie **hologramy:** maskowanie chroniące przed stosowanymi w bramkach międzystrefowych skanerami RTG.
- **Nanorobotyka:** asemblery i dezasemblery („nanopiece" konstrukcyjne i broń rozkładająca cel na atomy), nanoroboty medyczne (superszybkie leczenie lub wręcz nanotechnologiczne „wskrzeszenie").

- Technologiczne wykorzystanie **orgonu:** replikacja mocy psionicznych (lewitatory, aktuatory telekinetyczne i pojazdy o telekinetycznym napędzie, czujniki telepatyczne i jasnowidzące, biokinetyczne urządzenia leczące), budzenie i wzmacnianie mocy psionicznych.
- **Superbionika i syntetyczne życie:** tworzone „od zera" i na zamówienie istoty żywe – od kolonii pseudobakterii recyklingowych, przez samoleczące, symbiotyczne pancerze, aż do superżołnierzy.
- **Egzotyczne materiały:** nanotechnologicznie budowany diament strukturalny, supergęste kompozyty o niesamowitej wytrzymałości, zmiennokształtne tworzywa.

Artefakty Obcych

Pamiątki po „braciach w rozumie". Zrozumiałe i zreplikowane wytwory technologii Obcych są zwyczajną technologią Ocenzurowaną, a mianem „artefaktów Obcych" określa się te przedmioty, których zasady działania nie udało się ustalić, zrozumieć albo powtórzyć. Większość artefaktów Obcych została przejęta przez Cenzurę w początkowych latach jej istnienia. „Fala problemów z artefaktami" była w rzeczywistości przykrywką dla skoordynowanej akcji usuwania ich z laboratoriów badawczych.

Artefakty pojawiają się w świecie jako nieliczne pozostałości po Wojnie z Obcymi albo bezpośrednie efekty działalności agentów Obcych – zależy to, oczywiście, od wersji świata. Mistrz Gry może uznać, że bardziej zrozumiałe wytwory obcej technologii mogły też zostać poddane inżynierii odwrotnej i zreplikowane przez nanoanarchistów. Pamiętać jednak należy, że prócz artefaktów zrozumiałych istnieją także niezrozumiałe obiekty o nieznanym przeznaczeniu i funkcji. Wersja świata, gdzie Obcy byli bardziej aktywni, może zawierać banalne „artefakty" – nieaktywne, niegroźne obiekty rodem z „Pikniku na skraju drogi", używane jako przyciski do papieru, niegustowne ozdóbki czy wręcz walające się jak śmieci.

Bardziej zrozumiałe przykłady Obcej technologii to:

- **„S-Cannon":** generator mikroskopijnych czarnych dziur, które najpierw wsysają materię, a potem eksplodują błyskiem twardego promieniowania.
- **Generator „robaczych dziur":** umożliwia otwieranie kanałów pozaprzestrzennych, które pozwalają na komunikację nadświetlną albo nadświetlny transport.
- **Brainrape:** możliwość „nadpisania" normalnego mózgu informacją odczytaną z innego. Pozwala to w zasadzie na dowolną modyfikację osobowości poddanego takiemu zabiegowi człowieka.
- **Broń grawitacyjna:** dzięki precyzyjnej kontroli grawitacji broń taka może cel rozerwać, zmiażdżyć albo odrzucić jak śmiecia.
- **Obce źródło energii:** tanie, absolutnie bezpieczne (jeśli nie próbować otworzyć ich laserowym palnikiem), wysoce wydajne źródła energii w różnych kształtach i rozmiarach.
- **Supernanorobotyka:** nanoreplikatory mogące szybko i sprawnie skopiować lub zbudować od zera pożądany obiekt, korzystając z dostępnych w okolicy materiałów i własnego zasilania.
- **Lasery gamma:** spójne twarde promieniowanie, znakomita broń.

Dodatkowa mechanika

Umiejętności trudno dostępne

Poniższe umiejętności znajdują się w sekcji MG z uwagi na to, że w 2045 roku nie bardzo jest gdzie się ich nauczyć. Jeśli któryś z graczy zechce je mieć, będzie potrzebować bardzo dobrego uzasadnienia.

Dwójmyślenie (DET, 0)

Zestaw technik „samoobrony psychicznej" pozwalajacych na czasowe lub trwałe usuwanie pewnych wspomnień lub informacji ze świadomości. *Dwójmyślenie* pozwala także na tworzenie fałszywych wspomnień, złożonych i „naturalnych" jak prawdziwe. Techniki *dwójmyślenia* zostały opracowane przez psychoinżynierów Armii Terrańskiej na potrzeby żołnierzy walczących z Obcymi.

Podstawowym (podczas wojny) zastosowaniem *dwójmyślenia* było wytworzenie i utrzymanie rodzaju transu, stanu totalnego skupienia na wykonywanym właśnie zadaniu. Stan ten znacząco utrudniał zastosowanie telepatii na użytkowniku. *Dwójmyślenie* ma też jednak bardziej przyziemne zastosowania:

- **Oszukiwanie wykrywaczy kłamstw:** łatwy (10) test pozwala chwilowo „zapomnieć" odpowiednią informację.
- **Edycja pamięci:** przeciętny (15) test pozwala ukryć lub usunąć całe fragmenty wspomnień wraz z wszystkimi „odwołaniami" do nich (np. konkretne osoby, dni lub wydarzenia). Pozwala to oprzeć się złożonym próbom wydobycia informacji (długotrwałe przesłuchania wspomagane chemią i tomografią czynnościową mózgu).
- **Edycja osobowości:** skomplikowany (20) test pozwala zaawansowanemu użytkownikowi dokonać samodzielnej edycji własnej osobowości, na przykład zmniejszyć (lub zwiększyć) poziom wad psychicznych.
- **Stworzenie „drugiej osobowości":** trudny (20) test umożliwia stworzenie całkowicie sztucznej osobowości z ustalonymi z góry wspomnieniami, przeżyciami i konstrukcją psychiczną. Taka osobowość jest niezwykle przydatna podczas podszywania się pod kogoś, oszukiwania ludzi lub w pracy agenta wywiadu.

Nadużywanie *dwójmyślenia* może prowadzić do skomplikowanych i niezwykle interesujących (z psychiatrycznego punktu widzenia) problemów z osobowością.

Samokontrola (DET, 0)

To zupełnie dosłownie „samokontrola" – umiejętność opanowania reakcji własnego organizmu. Obejmuje techniki biologicznego sprzężenia zwrotnego (biofeedbacku) i kontroli układu wegetatywnego. Podobnie jak *dwójmyślenie*, *samokontrola* została opracowana na potrzeby ED jako sposób na opanowanie strachu, zmęczenia i bólu.

- **Opanowanie się:** sukces w łatwym (10) teście redukuje ujemne modyfikatory ze strachu, bólu, zmęczenia lub stresu o połowę, zaokrąglając w dół.
- **Zignorowanie złych warunków:** łatwy (10) test pozwala na redukcję ujemnych modyfikatorów z zimna lub gorąca o połowę, zaokrąglając w dół.
- **Wywołanie** (lub stłumienie) **reakcji „walki lub ucieczki":** przeciętny (15) test umożliwia uruchomienie odruchów przygotowujących organizm do sytuacji ekstremalnych. Postać otrzymuje wtedy modyfikatory +2 do siły, zwinności i obserwacji, -2 do inteligencji, zręczności i determinacji. Testy odporności na ból wykonywane są z modyfikatorem +5. Ewentualne krwawienie z ran zmniejszane jest o punkt. Gdy stan ten minie, postać jest roztrzęsiona i rozbita – daje jej to modyfikator -2 do wszystkich współczynników, utrzymujący się przynajmniej godzinę.
- **Stłumienie** wszystkich **reakcji emocjonalnych:** zdanie przeciętnego (15) testu daje czasowe efekty zalety *stalowe nerwy*. Po ustąpieniu tego stanu postać staje się bardziej podatna na emocje – uzyskuje modyfikator -5 do determinacji na potrzeby testów związanych z opanowywaniem emocji.
- **Pozbycie się stresu:** przeciętny (15) test samokontroli trwale usuwa cały modyfikator ze stresu. Jeśli modyfikator przekraczał -5, udany test sprowadza go do wysokości -5.
- **Hibernacja:** skomplikowany (20) test pozwala postaci zapaść w trans hibernacyjny, w którym czynności życiowe ustają niemal całkowicie. Czas trwania transu ustala się podczas zapadania w niego – najdłuższa hibernacja, z której ktokolwiek wyszedł, trwała miesiąc. Podczas transu postać wygląda jak martwa (potrzebny jest przeciętny (15) test *medycyny* albo skomplikowany (20) test *paramedyka*, aby przekonać się, że tak nie jest). W transie nie da się umrzeć z powodu chorób, szoku, upływu krwi lub działania trucizny.

Biologia Obcych (INT, 0)

Wiedza o Obcych, ich „gatunkach", organizmach, biologii i tak dalej. Obejmuje także wiedzę o organizmach ksenoformowanych. Udany test pozwala odróżnić jeden typ Obcego od drugiego, w przybliżeniu określić jego możliwości, sposób działania ksenoorganizmu itp. Na bardzo wysokich poziomach umiejętność ta pozwala na zastosowanie *pierwszej pomocy*, *paramedyka* lub *medycyny* na Obcych.

Technologia Obcych (INT, 0)

Umiejętność ta umożliwia rozpoznanie przeznaczenia i sposobu obsługi artefaktu Obcych. Wyższe poziomy pozwalają na ustalenie i skuteczne wykorzystywanie zaawansowanych funkcji powszechnych artefaktów albo odkrycie przeznaczenia rzadko spotykanego sprzętu. Bardzo wysokie poziomy redukują ujemne modyfikatory przy stosowaniu umiejętności technicznych i inżynieryjnych na artefaktach Obcych oraz pozwalają na pilotaż pojazdów Obcych.

Grawiloty (ZRC, 0)

Umiejętność pilotażu pojazdów antygrawitacyjnych ziemskiej konstrukcji. W większości będą to myśliwce Earth Defence lub Cenzury, choć w niektórych wersjach świata spotkać można także „domowej produkcji" grawilot zbudowany przez nanoanarchistów.

Prowadzenie *idee fixe*

Idee fixe: natrętna myśl zaprzątająca stale umysł, opanowująca psychikę, mająca często charakter patologiczny.
Słownik Wyrazów Obcych PWN

Tytuł ma być wskazówką dla Mistrzów Gry i jednocześnie opisem świata w pigułce. Opisem świata – bo cały świat przedstawiany przez MG ma mieć ***idee fixe*** – motyw przewodni, tło i jednocześnie obsesję. Coś, czego nie widać na zewnątrz, ale jest gdzieś głęboko i wpływa na sposób działania i wygląd świata. Prawdziwa Historia, „The Way Things Work", w skrócie – ***idee fixe***.

Kampania ***idee fixe*** nie musi być, oczywiście, „opowieścią", a w szczególności nie musi być „opowieścią o czymś", jednak określenie jakiegoś leitmotivu czy czegoś w rodzaju podtytułu może pomóc w ustaleniu klimatu gry. Historie prawdziwe oraz ich implikacje nieźle nadają się do tego celu, rozsądne jest jednak dostosowanie wyboru do zasięgu kampanii. Rozmyślanie o wpływie infiltracji Obcych na społeczeństwa nie ma wielkiego sensu, jeśli kampania przewidziana jest na cztery sesje, a jej wydarzenia toczyć się będą w obrębie kwartału zrujnowanych kamienic Prascu. Nawet w takim przypadku wybór którejś z wersji świata może być wskazany, nawet jeśli będzie nią „świat jest dokładnie tym, czym się wydaje".

Kim są Bohaterowie Graczy: konwencja i temat kampanii

Idee fixe z założenia skupia się na życiu ulicy. Postacie obracają się w niższych warstwach społecznych, zadają się z drobnymi przestępcami i ulicznymi cwaniakami. Być może sami należą do oficjalnie bezrobotnych „niebieskich ptaków" żyjących z szarej ekonomii podziemia, być może korzystają z niej tylko po to, aby żyć przynajmniej częściowo poza Systemem, może są policjantami usiłującymi utrzymać rządy prawa – ale życie ulicy jest od nich oddalone najwyżej o jeden uścisk ręki. Z przyjęcia takiego założenia wynika taka, a nie inna konstrukcja tego podręcznika, zwłaszcza tworzenia postaci. Na podstawie tych materiałów można, oczywiście, prowadzić kampanie wojskowe opisujące korporacyjne zmagania lub codzienny horror agentów tropiących seryjnego mordercę, nie ma tu jednak wszystkich przydatnych do takich kampanii elementów (mechaniki profilowania psychologicznego, rozpiski wojskowych pojazdów pancernych czy precyzyjnej mechaniki koneksji).

„Siła" postaci

Zawężenie tematu kampanii nie ogranicza jednak swobodnego manipulowania konwencją, w której kampania się porusza, oraz relatywnym poziomem siły postaci.

Załóżmy, że tematem kampanii ma być historia małej grupki przestępców, którzy zaczynają skromnie, aby pod koniec kampanii osiągnąć wyżyny, o jakich przedtem mogli jedynie pomarzyć. Ustalona przez Mistrza Gry „siła" postaci – przekładająca się na dostępną graczom liczbę punktów postaci – określa, gdzie właściwie jest ów skromny początek i gdzie jest horyzont aspiracji Bohaterów Graczy. W zależności od niej BG na starcie mogą być postaciami za 50 do 100 PP – zwyczajnymi bokserami z małego gangu aspirującymi do przejęcia dzielnicy – zaś większa liczba PP, oscylująca wokół 200, może oznaczać postacie niezależnych specjalistów, którzy chcą osiągnąć status najniebezpieczniejszych ludzi w Europie.

Świat oczyma postaci

We'll ride through the city tonight
See the city's ripped insides
Iggy Pop, „Passenger"

Skupienie się na życiu ulicy oznacza szereg założeń dotyczących wyglądu świata przedstawianego graczom. Najważniejszym – łatwym do przeoczenia – jest założenie, że postacie przebywają głównie w mieście. Nic w tym specjalnie dziwnego; w miastach żyje 95 proc. populacji świata, tam też dzieje się większość spraw i sprawek mogących dotyczyć postaci. Życie ulicy oznacza kolejne założenie – wspomnianą już żabią perspektywę przedstawienia świata. Życie wśród cwaniaczków, żuli i kombinatorów oznacza poruszanie się w szczelinach Systemu, poza polem widzenia kamer, czyli zwykle w brudnych i paskudnych częściach miasta, daleko od błyszczącej, technologicznej Utopii.

Wspomniane „szczeliny" to miejsca, w których System nie może się rozwinąć z przyczyn prawnych (jak np. administracyjnie niezależne Prascu) albo do których nie ma jak dotrzeć. W takich miejscach rozwija się szara ekonomia. Nader często Bohaterowie Graczy obracać się będą wśród obłażących z tynku kamienic warszawskiego Podspodu, zrujnowanych blokowisk Ursynowa, w piwnicach Undergroundu ABT. Miejsca te obfitują w ohydę, brud i niebezpiecznych ludzi. Opisując graczom rzeczywistość ich postaci, należy pamiętać o syfie, z którym spotykają się na co dzień. Obracają się w nim nie tylko ci, którzy chcą wyrwać się spod czujnego oka Systemu, ale także ci, którzy sami wypadli z jego pola widzenia – 404, chorzy psychicznie, bezprizorni.

Zdarzają się też miejsca, które nie są strefą walki, slumsami ani kanałami, a mimo to znajdują się przynajmniej częściowo poza polem widzenia Systemu. Przykładem takiego miejsca jest dowolne miasteczko uniwersyteckie. Przedsiębiorczy studenci notorycznie korzystają z prawnie gwarantowanej autonomii uczelni i związanych z nią utrudnień w nadzorze elektronicznym, aby prowadzić własną działalność, często nader nielegalną.

Poza Systemem znaleźć można jednak nie tylko studentów, bandytów, kanciarzy i odpady. Ta sama nisza przyciąga też kombinatorów na większą skalę – tych, którzy próbują System zniszczyć, zmienić albo unieważnić. W podejrzanych i kiepsko nadzorowanych dzielnicach miast lęgną się spiski, ultratech i tajne organizacje.

System, *sobieradek* i przeciętna postać

Życie poza Systemem jest niełatwe – nieprzyzwyczajeni i postacie z niskim sobieradkiem prędzej czy później wylądują w kłopotach. Kłopoty mogą zmaterializować się w postaci policji zadającej niewygodne pytania, bokserów, którzy chcą postaci zdemolować wizerunek, albo innego zdarzenia losowego wynikającego z nieprzemyślanych działań. Znaczna część życia postaci składa się z lawirowania pomiędzy bandytami i cwaniakami, którzy chcą ich oskubać albo wykorzystać, a Systemem, który chce ich przyłapać. Osobną kwestią jest nacisk, jaki na te kwestie położy Mistrz Gry. Postacie z wysokim *sobieradkiem* mają odpowiednie nawyki (patrz punkt „Fikserka dla opornych, czyli szerzej o umiejętności *sobieradek*"), więc powinny dawać sobie radę bez problemu. MG powinien jednak dać graczom do zrozumienia, że ich postacie nadal przeciskają się przez dziury międzystrefowe, rozglądają się za dronami i sprawdzają, co mają przy sobie przed przejściem przez bramkę. W przypadku postaci nieobdarzonych odpowiednio wysokim poziomem umiejętności, MG powinien wymagać deklaracji i wyciągać konsekwencje.

Konsekwencje działań

Mistrz Gry powinien być konsekwentny nie tylko w kwestiach związanych z unikaniem nadzoru. Świat, w którym obracają się postacie, nie wybacza łatwo i ma długą pamięć – dotyczy to zarówno Systemu, jak i osobników rządzących ulicami. Nierozważne działania zaowocują prędzej czy później wizytą silnorękich albo policji i wieloma, wieloma nieprzyjemnościami. Połączenie policyjnego systemu nadzoru z rozpowszechnieniem środków technicznych na ulicy spowodowało, że kariera mało inteligentnego przestępcy nie potrwa długo. Ta sama reguła powinna dotyczyć Bohaterów Graczy. Mają oni, rzecz jasna, „drugie szanse" w postaci punktów fuksa (jeśli Mistrz Gry dopuści takie rozwiązanie), ale nawet one kiedyś się kończą.

A więc chcesz zobaczyć spiski...

Drugim założeniem ***idee fixe*** jest kwestia spisków. Opisane wcześniej tajne organizacje są tylko niedużym wycinkiem potencjalnych knowaczy świata ***idee fixe***. Rządy, „administracje zarządzania kryzysowego", policje, tajne policje, organizacje przestępcze, korporacje – wszyscy knują. Wszyscy mają jakieś ukryte cele. Świat, w którym poruszają się postacie, ma drugie dno, a BG mogą do niego dotrzeć, jeśli tylko zechcą.

Spiski w grze

> *If you want to cook a frog, you put him in a pot of warm water and turn up the heat a little bit at a time. The frog, who would hop out of the pot if you just tossed him right into boiling water, will placidly sit still and simmer to death as the heat increases by slow degrees.*
> ***Kenneth Hite, „Frog-Boiling For Fun And Profit: Adding Conspiracy To Your Game"***

Spiski nie są obowiązkowe. Poprowadzenie kampanii, która nie ma absolutnie żadnego drugiego dna, jest jak najbardziej możliwe. Jeśli Mistrz Gry zdecyduje się na konspirologiczne prowadzenie ***idee fixe*** (na co mamy cichą nadzieję), powinien poinformować o tym graczy. Wydaje się ti sprzeczne z intuicją – informować o spiskach? – ale jest pożądane. Gracze nie muszą chcieć spisków i zwalenie ich im na głowę byłoby nie fair.

Opracowanie szczegółów właściwego dla danej kampanii spisku to zadanie Mistrza Gry. Aktorów i ich cele MG może dobrać z wspomnianych wyżej tajnych organizacji, mogą też nimi być zupełnie zwyczajne i codzienne siły.

Mistrz Gry może przykroić rozmiar konspiracji do zasięgu kampanii. Do niskopoziomowej kampanii skupiającej się na życiu niedużej grupy osadników w Strefie Obniżonego Bezpieczeństwa ABT niezbyt pasuje spisek, którego celem jest destabilizacja Polski i wprowadzenie na najwyższe stanowiska w państwie agentów Bramy Syriusza. Z drugiej strony, naszkicowanie w pobieżnych zarysach takiego planu może pomóc Mistrzowi Gry określić, jak będzie on widoczny z perspektywy postaci.

Planowanie spisku można wykonać na dwa sposoby – albo podejść do sprawy dokładnie i metodycznie, albo puścić sprawy na żywioł i po prostu wymyślać spisek na bieżąco. Podejście pierwsze zaowocuje przemyślanym spiskiem (a także mnóstwem pracy, którą gracze, myszkując po kątach kampanii, mogą łatwo obejść albo zniweczyć), podejście drugie zaś – potencjalnie chaotyczną i dziwaczną konspiracją (której wszystkie niedostatki można oczywiście tłumaczyć naturą spisków).

Jakikolwiek spisek podsuwa MG swoim graczom, powinien zrobić to delikatnie. Subtelność jest podstawą – uchylenie postaciom rąbka kuszącej tajemnicy jest podwójnie korzystne. Po pierwsze, przy odrobinie szczęścia zaciekawi on postacie (i graczy) na tyle, aby zechcieli go zbadać. Po drugie, wstęp do tajemnicy wtrącony mimochodem w istniejącą kampanię pozwoli Mistrzowi Gry ocenić, czy gracze w ogóle są zainteresowani wtykaniem nosa w konspiracje. Jeśli są zainteresowani, jeśli postacie postanowią wplątać się w spisek, to powinni mieć możliwość odegrania w nim roli (innej niż żywa tarcza). Bohaterowie Graczy muszą mieć wpływ na losy spisku, inaczej schowają się w mysią dziurę, zamiast uczestniczyć.

Prowadzenie Pulp IF

Jeśli pominąć mechanikę, pierwsza i podstawowa różnica pomiędzy Pulp IF a zwykłym ***idee fixe*** to nastrój. W Pulp IF świat nie jest aż tak ponury, postacie nie są dwuznacznie moralne, a Bohaterowie Graczy prawie na pewno będą dzielnymi naprawiaczami świata walczącymi z uciskiem, beznadzieją i Cenzurą (albo chaosem, nieładem i nanoanarchistami, jak kto woli).

Poza tym Pulp IF jest zupełnie jak zwykłe ***idee fixe*** – tylko dużo bardziej. Postacie graczy są z założenia bardziej kompetentne, twardsze i szybsze od przeciętnych zjadaczy wafli. Różnią się od większości swoich przeciwników tak mocno, jak główni bohaterowie filmu sensacyjnego od dziesiątków statystów, których drugoplanowe postacie występują w liście płac jako „bandyci", „gangster #3" lub podobne, niewiele mówiące określenia. Postacie są, mówiąc w skrócie, wyjątkowe.

Przed takimi postaciami stawać powinny wyjątkowe wyzwania. Codzienna walka o byt, z której w znacznej części składa się granie w normalne ***idee fixe,*** nie dotyczy postaci z Pulp. Tutaj postacie powinny być zaplątane w sprawy, które dostarczają wyzwań, i mieć wymagających przeciwników. Uczestnictwo i zaangażowanie w spiski albo kontrspiski jest wręcz wymagane. Postacie są zatem – z konieczności – lepiej zorientowane i sytuowane. Porządnie poprowadzona „pulpa" powinna przypominać film sensacyjny – obfitować w pościgi, zwroty akcji, strzelaniny i bójki.

Przy prowadzeniu Pulp IF należy upewnić się, że gracze rozumieją konwencję. Istnieją pewne podstawowe zagrania obecne w filmach sensacyjnych, pulpowych powieściach i komiksach. Dobrym przykładem jest scena pierwszego spotkania bohatera z głównym przeciwnikiem. Nader często ma ona miejsce w sytuacji, w której położenie go od razu trupem jest niewykonalne albo niewskazane. Zwykle główny przeciwnik po krótkim starciu ucieka, obiecując bohaterowi następne spotkanie i wiele, wiele cierpienia. W grach fabularnych takie sytuacje raczej się nie udają – gracze mają tendencje do wyłażenia ze skóry, żeby głównego złego położyć trupem przy pierwszej możliwej okazji, najlepiej przy użyciu drastycznie przesadnej (ang. overkill) siły ognia. Mistrz Gry powinien upewnić się, że gracze dopasują się do pulpowej konwencji, nawet za cenę utraty efektywności. Na wypadek osuwania się graczy w niepulpowe nawyki powinien pamiętać o punktach bohaterstwa, które przysługują złym, oraz o przeprowadzeniu z graczami poważnej rozmowy.

Przewodnik konsumenta

Sprzęt i wyposażenie

Skróty w opisach sprzętu

Różnoraki sprzęt jest opisywany różnymi współczynnikami, a część z nich pozostaje wspólna dla wszystkich rodzajów wyposażenia. Niektóre – np. cena i waga – są dość oczywiste, dwa jednak wymagają szerszego wyjaśnienia. Współczynniki te to klasa ukrywalności i dostępność.

Dostępność

To miara legalności i łatwości wejścia w posiadanie danego sprzętu. Jest ona pogrupowana w umowne kategorie dostępności, które oznaczone są własnymi skrótami:

- **P** (owszechna) – sprzęt dostępny bez zezwolenia,
- **L** (egalna) – sprzęt można nabyć za okazaniem pozwolenia (np. pozwolenia na broń),
- **S** (pecjalna) – legalne posiadanie wymaga specjalnego zezwolenia (np. licencji agenta ochrony, licencji sysadmina lub podobnej),
- **R** (ządowa) – sprzęt o dostępie ograniczonym do pracowników aparatu ścigania i wojska,
- **N** (ielegalna) – sprzęt, którego posiadanie jest zabronione, ale mimo to dostępny na ulicy,
- **Z** (akazana) – wyposażenie o tym poziomie dostępu nie ma prawa znaleźć się na terytorium kraju.

Wyposażenie z X przed kategorią dostępności jest trudno dostępne, XX to sprzęt prawie niemożliwy do dostania, zaś XXX to towar, którego nie było, nie ma i nie potrzeba. Więcej o kategoriach dostępności – patrz punkt „Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności".

Klasa ukrywalności

Umowna miara wielkości i nieporęczności sprzętu. Dla większości urządzeń klasa ukrywalności jest dosyć oczywista. Skróty oznaczają:

- **R** – rękaw. Urządzenie jest tak małe, że mieści się w rękawie kurtki czy koszuli. Klasa ta obejmuje przedmioty wielkości mniej więcej paczki papierosów.
- **K** – kieszeń. Sprzęt mieści się w kieszeni. Jedna z najpopularniejszych wielkości sprzętu osobistego, z oczywistych przyczyn.
- **Kr** – kurtka. Broń o takiej ukrywalności należy umieścić w kaburze (albo pochwie) na pasie albo pod pachą, a potem okryć kurtką. Pancerze osobiste w tej klasie dają się łatwo zamaskować kurtką lub podobnym okryciem.
- **P** – płaszcz. Sprzęt znacznie wypycha kurtkę albo wystaje spod niej, należy go zatem nosić pod czymś dłuższym.
- **T** – torba. Obiekt zbyt długi albo zbyt nieporęczny, aby nosić go przy sobie, wymaga ukrycia w pokrowcu na wędki, dużej torbie sportowej albo równie dyskretnym opakowaniu.
- **N** – nie do ukrycia.

Wypatrzenie obiektu schowanego w odpowiednim do rozmiarów miejscu wymaga przeciętnego (15) testu *spostrzegawczości*. Przykrycie o klasę lepsze od *ukrywalności* podnosi trudność testu o poziom. Schowanie wyposażenia pod przykryciem o klasę gorszym czyni test o poziom łatwiejszym.

Elektronika użytkowa

Urządzenia mikrotroniczne – zintegrowane, wysoce skomplikowane układy elektroniczne i fotoniczne – są w połowie XXI wieku wszechobecne. Najróżniejsze układy cyfrowe znajdują się w przedmiotach domowego użytku, broni, a nawet w ubraniach. Scalane w jedną wielką globalną sieć przez standard RAN i Internet, urządzenia mikrotroniczne ułatwiają życie na bezprecedensową skalę. Wygoda – to słowo-klucz kierujące zarówno projektantami, jak i użytkownikami sprzętu.

Mimo pojawienia się fotonicznych układów scalonych – opartych na biożelu i złożonych z optycznych bramek logicznych – sprzęt codziennego użytku pozostaje domeną elektroniki. Nawet „w miarę tanie" rdzenie fotoniczne znalazły zastosowanie głównie w wąskich dziedzinach wymagających wielkiej mocy obliczeniowej – tworzą one serwery będące domem dla SI, superkomputery i pokładowe komputery pojazdów wojskowych.

Dostępną komputerom moc obliczeniową da się określić jednym słowem – „wystarczająca". Znakomita większość użytkowników posługuje się na co dzień dość ograniczonym zestawem aplikacji, do uciągnięcia których w zupełności wystarczy domowy terminal lub portable, z którym zostały kupione (wyjątkiem są, oczywiście, gry). Dlatego też w większości przypadków nie ma sensu zajmować się dokładnym obliczaniem, ile i jakich programów można uruchomić na danym komputerze – dysponuje on wystarczającą rezerwą mocy. Czasem jednak przydaje się wiedzieć, czy dany program ruszy na danym sprzęcie, a jeśli ruszy, to jak będzie działał i co jeszcze można na tym komputerze uruchomić. Dlatego komputery mają podaną moc procesora, ilość pamięci i pojemność pamięci masowej, zaś programy – wymagania sprzętowe.

Gadżety elektroniczne wymagają zasilania. Miniaturyzacja elektroniki sprawiła, że niektóre drobniejsze urządzenia wykorzystują do działania ogniwo termoelektryczne generujące prąd dzięki różnicy temperatur między nagrzaną a chłodną stroną

urządzenia, cewkę indukcyjną lub maleńkie ogniwko słoneczne. Większy sprzęt korzysta z niewielkich baterii nadprzewodnikowych o wielkiej pojemności lub minikomórek paliwowych zasilanych alkoholem. Ilość prądu przechowywanego przez takie baterie wystarcza zazwyczaj do zasilenia urządzenia przez miesiąc albo dłużej. Prócz tego oba rodzaje baterii można ponownie ładować przez podłączenie do ładowarki albo zatankowanie. Wszystko to sprawia, że kwestia baterii jest dla ludzi żyjących w miastach całkowicie pomijalna.

Przeważająca większość sprzętu elektronicznego posiada moduły umożliwiające bezprzewodową transmisję danych. Powszechne usieciowienie sprzętu codziennego użytku pozwala na zdalne sterowanie domowymi urządzeniami (lub innymi przedmiotami, np. ubraniem o programowalnym kolorze). Dla bardziej złożonych urządzeń, takich jak komputery osobiste, moduł RAN (Radio Area Network) służy też jako unikalny nadajnik identyfikacyjny.

Sprzęt osobisty

Najpopularniejsze, wszechobecne urządzenia, bez których większość ludzi czułaby się jak bez ręki.

Karta Identyfikacyjno-Bankowa („ibek”)

Cena: za darmo. Wydanie duplikatu: 15 zł (dezaktywuje poprzednią kartę).

Karta IB jest najważniejszym przedmiotem prawie każdego człowieka. Osoba bez ibeka nie czuje się jakby była bez ręki, ale raczej jak bez głowy – służy on jako dowód osobisty, karta płatnicza i kredytowa, paszport, klucze do domu i do samochodu, przepustka na siłownię, legitymacja studencka, pozwolenie na broń i co tylko jeszcze można sobie wyobrazić.

Ibek to płaski kawałek plastiku wielkości wizytówki. Większość kart jest wykonana na wzór flagi narodowej posiadacza karty, dzięki czemu do rozpoznania cudzoziemca wystarczy spojrzenie na jego ibeka. W kartę wtopione jest zdjęcie i personalia posiadacza, niewielki wyświetlacz, styki łączące kartę z czytnikiem oraz skaner odcisków palców. Sercem karty jest ekranowany mikroukład, na którym zakodowany jest numer identyfikacyjny posiadacza, jego klucz publiczny (na wypadek, gdyby użytkownik chciał go komuś przekazać) oraz klucz prywatny, do którego hasłem jest odcisk palca i kod. Takie oparte na mikroukładzie rozwiązanie jest o tyle wygodne, że sam klucz prywatny nigdy nie wychodzi poza kartę i nie można go wydobyć bez fizycznego zniszczenia mikroukładu. Dzięki temu oficjalnym podpisem kryptograficznym może posługiwać się tylko właściciel ze swoją kartą w ręku.

Kartę wkłada się do szczeliny czytnika w taki sposób, aby wbudowany w nią ekran był skierowany w stronę użytkownika. Żaden czytnik nie może zablokować karty IB – nie ma fizycznej możliwości jej zatrzymania. Po włożeniu do czytnika i nawiązaniu połączenia (co zajmuje ułamek sekundy) wyświetlacz wbudowany w kartę wyświetla identyfikator czytnika, a następnie przeprowadzaną operację (na przykład żądanie pobrania kwoty 1,5 zł za drożdżówkę w ulicznym kiosku).

Dane na karcie są pieczołowicie chronione – jest ona ekranowana elektromagnetycznie, zasilana z wewnętrznej mikrobaterii i zabezpieczona przed atakami kryptologicznymi.

Portfel

Cena: 20 zł do 150 zł.

Portfel to opakowanie na ibeka, które pozwala korzystać z karty bez wtykania jej do gniazda, a nawet bez wyjmowania z kieszeni. W najprostszej wersji to po prostu niewielka, prostokątna koperta z przejrzystego tworzywa sztucznego z umieszczonym wewnątrz złączem, niewielką baterią oraz wbudowanym modułem RAN. Bardziej zaawansowane modele mają wbudowane funkcje alarmowe (alarm wibracyjny informujący o nawiązaniu komunikacji z kartą IB), systemy przeciwkradzieżowe, zintegrowany taser i inne gadżety – no i oczywiście są bardziej stylowe.

Niektóre modele są tak modyfikowane, aby posiadały ręczny wyłącznik złącza RAN, ale to typowa przeróbka dla paranoików – zdalny odczyt zawartości karty IB jest praktycznie niemożliwy. Nieuprawniony użytkownik nie ma możliwości odczytania żadnych danych, a sklep lub firma może jedynie sprawdzić tożsamość osoby przechodzącej przez drzwi, co pozwala im na odczytanie jego preferencji handlowych zapisanych w ich własnej bazie danych.

Książka

Cena: 10-250 zł. Piracka książka: 10-100 zł, dostępność N.

Niewielka, wodoodporna tabliczka (lub dwie tabliczki złożone jak papierowa książka) z wyświetlaczem, zwykle w formacie od A6 do A3, z niewielką wewnętrzną pamięcią masową oraz złączem RAN.

Występuje wiele modeli książek różniących się zaawansowanymi funkcjami i rozmiarami, ale wszystkie odczytują kilka wspólnych, podstawowych formatów zapamiętywania tekstu (oraz zazwyczaj kilka niekompatybilnych formatów oferujących „więcej możliwości”). Teksty są zwykle ładowane do książki z terminala, ale można ściągać je z sieci przez telefon komórkowy, pożyczyć w bibliotece lub kupić w sklepie. Książką steruje się za pomocą kilku przycisków umieszczonych na brzegu płytki. To odporne, lekkie i wygodne urządzenie umożliwia czytanie tekstów w dowolnym miejscu – w wannie, w łóżku, w autobusie, przy jedzeniu, a nawet pod prysznicem.

Pirackie wersje książek pozbawione są układów architektury SHIELD, w związku z czym umożliwiają odczyt wyłącznie pirackich tekstów. Ponieważ nielegalne kopie tekstów kosztują zwykle 10 zł za 50 do 100 wybranych utworów (lub 5 do 10 wybranych podręczników, słowników itp.), inwestycja szybko się zwraca.

Odtwarzacz

Cena: 50-500 zł. Piracki odtwarzacz: 20-200 zł, dostępność N.

Odtwarzacze audio-wideo, niewielkie, wstrząsoodporne pudełka (w przypadku droższych modeli również wodoszczelne) są wszechobecne i tanie. Mają wbudowany prosty komputer z równie prostym oprogramowaniem, złącze RAN i ładnych parę terabajtów pamięci. Do tego dochodzi czasem kilka przycisków sterujących, chociaż niektóre modele są sterowane w całości przez RAN.

Odtwarzacz podłącza się do słuchawek poprzez sieć RAN (jako zadanie o niskim priorytecie, zatem kiedy będzie to konieczne, kontrolę nad słuchawkami może przejąć telefon komórkowy czy komputer osobisty). Niektóre modele mają również gniazdo do podłączenia tradycyjnych, kablowych słuchawek, sporadycznie zdarzają się także egzemplarze, do których muzykę należy ładować na dyskach optycznych.

Telefonia komórkowa

Komórki to jedyna forma telefonii niewchłonięta przez Internet. Stacjonarne telefony zostały zastąpione przez domowe (i nie tylko domowe) terminale AkTV. „Telefon" i „telefon komórkowy" to praktycznie synonimy.

Operatorzy telefonii komórkowej prześcigają się w ofertach – usługę telefoniczną można zakupić w postaci abonamentu i/lub prepaidu, z aparatem telefonicznym albo bez. Same „słuchawki" oferowane są zwykle z różnego rodzaju pakietami lojalnościowymi mającymi na celu utrzymanie klienta. Klient może od razu zażyczyć sobie umieszczenia numeru telefonu w Internetowej Książce Telefonicznej. Zakup usługi telefonicznej i ewentualnie samego aparatu jest oczywiście odnotowywany w bazie PESEL.

Abonament telefoniczny

Cena: zależna od oferty, zwykle między 25 i 100 zł miesięcznie.

- **Wyłączenie reklam:** +100 zł miesięcznie.
- **Zastrzeżenie numeru:** 50 zł.
- Nielimitowany, szerokopasmowy **dostęp do Internetu:** +150 zł.
- Dostęp do **sieci satelitarnej:** +200 zł.

Standardowe, wliczone usługi to: identyfikacja rozmówcy, automatyczna sekretarka, przekierowywanie rozmów na wskazany numer, lokalizacja aparatu, jedna reklama tekstowa na każde 10 minut rozmowy oraz usługa POMOCY™. System „Potrzebna Ochrona Medyczna, Osobista lub Cywilna" zastępuje telefon alarmowy policji. Przyciśnięcie specjalnego przycisku w urządzeniu powoduje wysłanie automatycznego zgłoszenia na policję oraz pod zapisany w telefonie numer korporacji medycznej lub ochroniarskiej. Dłuższe przytrzymanie oznacza automatyczne połączenie z systemem eksperckim policyjnego centrum alarmowego, który przyjmie zgłoszenie i przekaże je odpowiedniej służbie. Użycie przycisku POMOCY™ powoduje automatyczne przekazanie lokalizacji, z której wysłano sygnał.

Lokalizacja aparatu pozwala na odczytanie współrzędnych geograficznych oraz miasta i nazwy ulicy, przy których obecnie znajduje się urządzenie. Usługa ta dostępna jest z samego urządzenia, a także zdalnie (np. jako system kontroli rodzicielskiej). Dostęp do danych lokalizacyjnych może być przez właściciela usługi zabezpieczony hasłem, jednak często nie jest – z opcji tej korzystają liczne serwisy społecznościowe.

Szerokopasmowy dostęp do Internetu daje wystarczającą przepustowość, aby korzystać z protokołu WAVE. Opcja ta jest przydatna głównie użytkownikom smartfonów. Dostęp do sieci satelitarnej pozwala korzystać z telefonu także na obszarach poza zasięgiem sieci komórkowej (obszary te znacznie się powiększyły z powodu skupienia ludności w miastach). Korzystanie z sieci satelitarnej wymaga dokupienia wzmacniacza sygnału, urządzenie to jest jednak zwykle dodawane za darmo do aktywacji usługi.

Prosty telefon komórkowy

Cena: od symbolicznej złotówki („aktywacja 1 zł!") do 150 zł.

Niezbyt skomplikowany aparat telefoniczny przeznaczony dla ludzi, którzy chcą za niedużą sumę mieć proste, dość pancerne urządzenie. Oferuje m.in. głosowy interfejs użytkownika, przekierowywanie (lub odrzucanie) połączeń w zależności od pory dnia i odczytywanie nazwiska dzwoniącej właśnie osoby. Podobnie oczywiste są funkcje w rodzaju terminarza, odtwarzacza muzyki, dyktafonu itp. Większość telefonów wyposażona jest w kamery do wideopołączeń, znaczna część ma także wystarczająco dobrą optykę, aby robić nimi zdjęcia znośnej jakości. Telefony mają też możliwość ograniczenia wybieranych numerów i zablokowania połączeń wychodzących. Wszystkie telefony są też wyposażone w system SHIELD. Forma aparatu ulega ciągłym zmianom – to, co modne w jednym sezonie, w następnym jest już zupełnie passé.

Smartfon

Cena: od symbolicznej złotówki do 1500 zł.
Parametry: procesor: 10-20 QIPS, pamięć: 0,5-1,5 TB, pamięć stała: 0-1 TB.
Producenci: Sony, Apple, Samsung, Nokia, Motorola i inne.

Smartfony są obok ibeków najpopularniejszymi elektronicznymi urządzeniami osobistymi. Ich moc obliczeniowa wystarcza, aby zaspokoić okołokomputerowe potrzeby większości ludzi. Przy pomocy smartfonu można korzystać z Internetu (w protokole MOVE), co pozwala między innymi na oglądanie z map okolicy, odbieranie i wysyłanie poczty elektronicznej, używanie instant messengerów, sprawdzanie stanu konta lub zakupy przez Internet (dzięki zaimplementowanemu w systemie operacyjnym smartfonu podsystemowi kryptograficznemu). Smartfon umożliwia kręcenie filmów i robienie zdjęć, uruchamianie gier, przenoszenie

danych, słuchanie muzyki, odczytywanie radiowych tagów smartobiektów, przechowywanie notatek, kalendarza i kontaktów właściciela. Oprócz tego można z niego dzwonić.

Smartfony pracują pod kontrolą małych systemów operacyjnych producenta, a w przypadku mocniejszych modeli także systemu Stronghold albo mini-uniksa. Wszystkie smartfony są wyposażone w system SHIELD (który, tak jak w przypadku normalnego komputera, można usunąć – patrz niżej). Podobnie jak normalne telefony komórkowe, smartfony występują w wielu różnych wzorach zmieniających się wraz z modą.

Nielegalny telefon

Cena: 70 zł.
Dostępność: XN.

Telefon z „klonowaną", fałszywą lub w inny sposób nielegalną kartą. Dostępny dzięki uprzejmości phreakerów, kryptoświrów lub zwyczajnych cwaniaków, pozwala na bezprawne – i bezpłatne – korzystanie z systemów gigantów telekomunikacyjnych. Można z niego prowadzić nieograniczone i niewykrywalne rozmowy lokalne. Korzystanie z bardziej zaawansowanej usługi – transmisji dużych ilości danych, połączenia roamingowego lub rozmowy z osiedlem orbitalnym – sprawia, że nielegalny telefon może zostać zauważony i zdalnie wyłączony. Szansa takiego zdarzenia wynosi około 30 proc. (z wahaniami w górę i w dół zależnie od kosztów usługi i czasu korzystania z niej). Sam aparat to zwykle poobijany, prymitywny model sprzed przynajmniej dwóch sezonów.

Przeprogramowanie telefonu

Cena: 250 zł.
Dostępność: XN.

System POMOCY™ korzysta z Układu Optymalizacji Sygnału, który oprócz dbania o jakość połączenia lokalizuje aparat z dokładnością do dwóch metrów. Dane lokalizacyjne można odczytać w każdej chwili, co nie odpowiada osobom „ceniącym prywatność". Za niewielką opłatą specjalista od elektroniki może wstawić do telefonu przerobiony chip UOS, który podaje fałszywą lokalizację. Przerobiony w ten sposób („przełosiowany") telefon podawać będzie swoje położenie przesunięte o 20-50 metrów w wybranym kierunku. Taka przeróbka jest nielegalna (podpada pod paragraf o umyślnym spowodowaniu zagrożenia życia i zdrowia), uniemożliwia korzystanie z systemu POMOCY™ oraz oczywiście unieważnia gwarancję na telefon.

Komputery, terminale i dodatkowe usługi

Wszystkie komputery osobiste standardowo wyposażone są w system ochrony własności intelektualnej SHIELD. Kontroluje on dostęp do programów i treści audiowizualnych, podnosząc bezpieczeństwo komputera oraz dość silnie redukując jego możliwości. Niektóre komputery są wyposażone w wersję Light-SHIELD, która pozwala właścicielowi uruchamiać programy o nieustalonej legalności, jednak posiadanie takiego sprzętu wymaga licencji programisty lub sysadmina.

Licencja programisty

Pozwala na legalne posiadanie programów służących do pisania innych programów – kompilatorów, zintegrowanych środowisk developerskich itd. Prócz tego uprawnia do zakupu komputerów z osłabioną wersją systemu SHIELD, na których można uruchamiać własnoręcznie napisane programy.

Daje legalny dostęp do programów i sprzętu komputerowego o dostępności L. Uzyskanie takiej licencji wymaga braku wady *karany*, zdania przeciętnego (15) testu *informatyki: programowania* i zapłacenia 1000 zł.

Uprawnienia administratora systemu

Uprawnienia administratora systemu pozwalają na zakup i posiadanie oprogramowania służącego do zabezpieczenia systemów komputerowych i testowania tych zabezpieczeń. Sysadmin może także nabyć sprzęt komputerowy z osłabionym SHIELD-em.

Licencja sysadmina pozwala na zakup programów i sprzętu komputerowego o dostępności S. Uzyskanie takiej licencji wymaga braku wady *karany*, zdania przeciętnego (15) *informatyki: zabezpieczeń* lub skomplikowanego (20) testu *używania komputera* i zapłacenia 1500 zł. Do egzaminu mogą podchodzić wyłącznie osoby wskazane przez firmę zatrudniającą administratora – wymóg ten jest regularnie obchodzony poprzez założenie działalności gospodarczej przez sysadmina.

Palmtop

Cena: 800 do 1500 zł.
Wersja Light-SHIELD: cena 1000-1800 zł, dostępność L.
Wersja bez układu SHIELD: cena 2000-3000 zł, dostępność Z.
Parametry: procesor: 15-40 QIPS, pamięć: 2,5-4 TB, pamięć stała: 0,5-2 TB.
Producenci: Apple, NOCTIS, Samsung, IMI, Palm, Nokia i inne.

Palmtopy (zwane również datapadami) są drugą co do popularności grupą komputerów osobistych, zaraz po smartfonach. Różnice są niewielkie – palmtopy dysponują zwykle większą mocą obliczeniową, co pozwala na uruchomienie na nich interfejsu fantomatycznego i używanie ich jako w pełni funkcjonalnego komputera osobistego. Standardowym systemem operacyjnym palmtopów jest Stronghold, choć trafiają się także urządzenia pracujące pod kontrolą mini-uniksów. Powszechne stosowanie

interfejsu głosowego i wyświetlaczy HUD sprawiło, że nazwa „palmtop" straciła na precyzji – rozmaite modele datapadów często odbiegają formą od tradycyjnej tabliczki z ekranem dotykowym.

Terminal domowy

Cena: 1000 do 7500 zł (zazwyczaj wliczona w cenę mieszkania odpowiedniej klasy).
Wersja Light-SHIELD: tylko droższe modele, cena +50 proc., dostępność XL.
Parametry: procesor: 20-130 QIPS, pamięć: 2-50 TB, pamięć stała: 0-200 TB.
Producenci: IMI, Motorola, Mera-Sony Holding SA.

Terminal domowy jest wyposażeniem prawie każdego mieszkania w Polsce. Spełnia on funkcję domowego komputera, telewizora i telefonu. Umożliwia przeglądanie zasobów sieci, wysyłanie i odbieranie poczty, prowadzenie rozmów tele- i wideofonicznych, oglądanie aktywizji oraz, rzecz jasna, granie. Może pełnić tak oczywiste funkcje jak budzik, automatyczna sekretarka, kalendarz. Droższe modele terminali mogą także sterować domowymi instalacjami. Każdy terminal ma wbudowany czytnik linii papilarnych i slot na ibeka, umożliwiające zakupy przez sieć. Prócz komunikacji głosowej i wyświetlania danych w formie dwuwymiarowej wszystkie terminale mogą współpracować z osprzętem VR – dla tanich, montowanych w masowcach modeli obsługa jednego zestawu fantomatycznego jest granicą możliwości. Drogie modele mogą bezproblemowo obsługiwać kilka kompletów VR korzystających z różnych aplikacji.

Forma terminala jest funkcją ceny. Tanie modele są prostymi, odpornymi na uderzenia pudełkami z niedużym ekranem, osadzonymi na stałe w ścianach masowców. Droższe modele mają w komplecie dobrej jakości ekran przenośny, zaś te zupełnie drogie – kilka ekranów, kwadrofoniczne głośniki we wszystkich pomieszczeniach i holoprojektor.

Portable

Cena: 2500 do 8000 zł.
Wersja Light-SHIELD – cena: 3000-9000 zł, dostępność: L.
Wersja bez SHIELD – cena: 3500-10 000 zł, dostępność: Z.
Parametry: procesor: 90-200 QIPS, pamięć: 10-20 TB, pamięć stała: 50-80 TB.
Producenci: Dell, Samsung, Apple, Ono-Sendai, NOCTIS i mnóstwo innych.

Komputer przenośny o dużej mocy. Tabliczka o rozmiarach mniej więcej 30x25 cm ma moc obliczeniową porządnego domowego terminala. Może też spełniać wszystkie jego funkcje – telekomunikacyjne, organizacyjno-biurowe i rozrywkowe. Dodatkiem do standardowego złącza RAN jest ekran dotykowy, dzięki któremu portable przypomina powiększony tradycyjny palmtop. W portable wbudowane są czytniki dysków optycznych, ibeków i odcisków palców. Prócz tego urządzenie posiada zazwyczaj modem komórkowy, przez który łączy się z Internetem.

Gargulec

Cena:
- cywilny – 7500 zł, dostępność: L,
- wersja Light-SHIELD – 8500 zł, dostępność: L,
- policyjny – 9000 zł, dostępność: R (Light-SHIELD w standardzie),
- wojskowy – 10 000 zł, dostępność: XR (Light-SHIELD w standardzie),
- wersja bez SHIELD – 13 000 zł, dostępność: XZ.

Parametry:
- cywilny – procesor: 130 QIPS, pamięć: 15 TB, pamięć stała: 30 TB,
- policyjny – procesor: 150 QIPS, pamięć: 20 TB, pamięć stała: 50 TB,
- wojskowy – procesor: 220 QIPS, pamięć: 25 TB, pamięć stała: 75 TB.

Producenci: Asus, IMI, Kościuszko Weapon Systems, NOCTIS.

Gargulec to komputerowy system zbierania i przetwarzania informacji. Sensem istnienia gargulca jest tworzenie rzeczywistości wspomaganej dla użytkownika. Dane uzyskane z sensorów, przeszukiwania sieci i innych źródeł są przetwarzane przez system ekspercki gargulca i dyskretnie podawane użytkownikowi – np. nałożone na widziany przez niego obraz jako podpowiedzi. Ze sprzętu tego rodzaju korzystają wszyscy, którzy prócz szybkiego przetwarzania danych potrzebować mogą dostępnego w każdej chwili polepszenia zmysłów, zapisu danych audiowideo oraz rzeczywistości wspomaganej. Głównymi użytkownikami są zatem dziennikarze, prywatni detektywi, pracownicy agencji ochrony, policja i agenci służb specjalnych oraz wojsko.

Podstawowa część urządzenia to mniej lub bardziej dyskretny moduł umieszczony w kamizelce lub lekkiej uprzęży. Sensory osadzone są w dużych goglach VR. Model cywilny ma wbudowane dwie precyzyjne kamery wideo oraz dwa długie wysięgniki z mikrofonami – „królicze uszy". Gargulec zwykle współpracuje z jakimś systemem komunikacji, cyfrowym radiem albo telefonem komórkowym lub satelitarnym. Jest też, oczywiście, normalnym komputerem mogącym rejestrować i obrabiać dane. Policyjne modele gargulców mają dodatkowe wyposażenie – skaner siatkówki, termowizor, czytnik ibeków i odcisków palców. Dodatkowo na końcach króliczych uszu umieszczone są małe, szerokokątne kamerki, pozwalające wyjrzeć za róg bez potrzeby ryzykowania głową.

Jeszcze bogatsze wyposażenie mają gargulce wojskowe – pełen zestaw wojskowych czujników łącznie ze „snifferami" chemicznymi, sensorami sejsmicznymi i radarem milimetrowym. Komputer wojskowego gargulca jest zwykle wystarczająco mocny, aby dało się na nim uruchomić taktyczny system ekspercki. Takiego sprzętu używają przede wszystkim zwiadowcy, zaś same urządzenia najczęściej są wbudowane w pancerz, choć jest też wersja dla Obrony Terytorialnej, wszyta w kuloodporną kamizelkę. Oficjalna, rzadko używana nazwa gargulca to SOWA – System Osobistego Wspomagania Algorytmicznego.

Dzięki kamerom użytkownik gargulca otrzymuje wzmacniacz obrazu i modyfikator +1 do testów spostrzegawczości wzrokowej. Sterowane przez komputer królicze uszy dają modyfikator +3 do testów spostrzegawczości słuchowej. Pozwalają też precyzyjnie zlokalizować źródło dźwięku – po udanym przeciętnym teście *używania komputera: systemów obserwacji*. Jeśli na gargulcu uruchomiony jest taktyczny system ekspercki, użytkownik otrzymuje standardowe modyfikatory.

Odshieldowanie komputera

Cena: 1000 zł.
Dostępność: XN.

Nie każdy zgadza się na sprzętowe ograniczenie możliwości komputera. Mało kogo stać także na zakup drogich – i nielegalnych – bezshieldowych komputerów produkowanych w orbitalnych fabrykach NetNation. Tworzy to niszę dla usług speców od elektroniki zajmujących się „uwalnianiem" komputerów.

Odshieldowanie (zwane też „deubekizacją") polega na precyzyjnym wypaleniu części zawiadujących systemami kontroli certyfikatów, między innymi fragmentu rdzenia procesora. Do przeprowadzenia zabiegu konieczne jest wykorzystanie precyzyjnych miotaczy cząstek, spotykanych na salach operacyjnych dobrze wyposażonych szpitali – stąd też i cena. Deubekizacja sprzętu to zabieg nieodwracalny, powodujący utratę gwarancję i karalny (zwykle podciągany albo pod podżeganie do przestępstwa, albo pod ułatwianie popełnienia przestępstwa). Ubocznym efektem jest konieczność przestawienia się na Freenixa – MiddleAges odmawiają instalacji i poprawnego działania na komputerze bez architektury SHIELD. Posiadanie odshieldowanego, „bandyckiego" komputera jest w Polsce nielegalne – sprzęt taki ma dostępność Z.

Akcesoria okołokomputerowe

Wyświetlacz HUD („monokl")

Cena: 200 do 500 zł.

Jak sama nazwa wskazuje, wyświetlacz HUD ma zwykle postać pojedyńczego okularu. Wyświetlany przez niego dwuwymiarowy obraz nakłada się na otoczenie, ale nie przeszkadza w działaniach wymagających precyzji wzroku, na przykład w strzelaniu. Droższe modele wykorzystują rzutnik laserowy i są w stanie wyświetlać dane o bardzo wysokiej rozdzielczości i precyzji.

Okulary HUD

Cena: 350 do 2000 zł.

Dyskretna wersja zwykłego wyświetlacza HUD w formie zwykłych przeciwsłonecznych (lub na życzenie użytkownika – całkowicie przezroczystych) okularów. Okulary HUD są dla ludzi, którzy chcą wygodnego i jednocześnie dość stylowego interfejsu do swojego komputera osobistego albo zależy im na dyskrecji. Droższe wersje mają też dodatkowe wyposażenie, takie jak słuchawki, kamera w oprawce lub złącze PAN – te ostatnie są w Polsce nielegalne.

Smartgogle

Cena: 600 zł.
Wbudowany wzmacniacz obrazu: +300 zł.
W wersji z interfejsem do systemu sterowania bronią: 1000 zł, dostępność: XP.

Raczej niedyskretny wyświetlacz HUD – para gogli odpornych na wstrząsy, nieco topornych z wyglądu, przytrzymywanych na głowie szeroką elastyczną taśmą. Smartgogle oferują szerokie pole wyświetlania danych w odpornej obudowie, co jest zaletą dla użytkowników skomputeryzowanej broni, „smartgunów". Smartgogle nie korzystają z łącza RAN, tylko ze staromodnego kabla.

Gogle VR

Cena: 200 do 500 zł.

Wraz z rękawicami Thompsona stanowią podstawowy środek komunikacji z domowym komputerem lub terminalem. Gogle VR wyglądają jak lekki hełm – do lekkiej obejmy przymocowany jest z przodu moduł wyświetlaczy i mały mikrofon, po bokach słuchawki, z tyłu zaś nieduża kostka zasilacza i nadajnika RAN. Para wyświetlaczy o wysokiej rozdzielczości pozwala na uzyskanie trójwymiarowego obrazu, zaś słuchawki dają użytkownikowi stereofoniczny dźwięk.

Gogle w zasadzie odcinają użytkownika od świata zewnętrznego, w droższych modelach jednak zamontowane są mikrofony przekazujące dźwięki z zewnątrz, a płytkę wyświetlaczy można uczynić przezroczystą. Zastosowanie takich gogli i odpowiedniego oprogramowania pozwala na płynne zespolenie światów rzeczywistości i fikcji – serwowanie użytkownikowi „rzeczywistości wspomaganej".

Rękawice Thompsona

Cena: 250 zł za jedną rękawicę.

Rękawice służące do manipulowania obiektami w VR. „Tkanina" naszpikowana jest czujnikami położenia oraz „ścięgnami" wykonanymi z polimeru elektrokurczliwego. Czujniki przekazują komputerowi informacje na temat położenia i ułożenia dłoni użytkownika, komputer zaś steruje powierzchnią rękawic, przekazując użytkownikowi dane dotykowe i namiastkę wrażenia „realności" dotykanych przedmiotów. Rękawice są lekkie, ale trochę przeszkadzają – wszystkie wymagające delikatnej manipulacji testy zręczności i umiejętności są wykonywane z modyfikatorem -1.

Opaski indukcyjne
Cena: 400 zł.

Para zakładanych na ramiona opasek z czujnikami neuroindukcyjnymi i czujnikami pozycji – ot, takie rękawice Thompsona bez rękawic. Ich zaletą w stosunku do normalnych rękawic VR jest wygoda zastosowania jako urządzeń wejściowych do wearabli (są lekkie, wygodne i nie przeszkadzają w normalnym używaniu rąk), natomiast wadą – brak wrażeń dotykowych.

Tabliczka dotykowa
Cena: 50 zł.

Urządzenie sterujące stosowane przez tradycjonalistów – płytka dotykowego wyświetlacza, której można używać jako myszki, tabliczki do rysowania lub klawiatury (z dowolnie programowalnym układem).

Klawiatura
Cena: 100 do 250 zł.
Dostępność: XP.

Coś dla dinozaurów. Prawdziwa klawiatura ze skokiem klawiszy i oporem przy naciskaniu. Zazwyczaj produkcji arabskiej, więc dinozaury muszą się przyzwyczaić do klawiszy oznaczonych „robaczkami". Oczywiście można też nakleić na nich etykietki z literami alfabetu łacińskiego – ale po co? Jeżeli ktoś posługuje się klawiaturą, to zwykle pisze bezwzrokowo.

Projektor laserowy
Cena: 75 do 200 zł.

Prosty rzutnik laserowy stosowany w małych urządzeniach elektronicznych. Wyświetla tekst na dowolnej płaskiej powierzchni. Droższe modele mogą wyświetlać także ruchome obrazki.

Holotank
Cena: 2500 do 10 000 zł.

Urządzenie służące do wyświetlania trójwymiarowych obrazów w przestrzeni. Nazwa jest nieco nieprecyzyjna, gdyż holotank nie potrzebuje żadnego zbiornika i rzutuje obrazy po prostu w powietrze. Holotanki są sprzętem raczej specjalistycznym – używa się ich przeważnie z oprogramowaniem CAD/CAM do trójwymiarowego modelowania detali. Rośnie jednak grupa ludzi używających holotanków jako elementu wyposażenia wnętrz.

Moduł pamięci
Cena: 10 zł.

Zwany też kostką, gwizdkiem, wtyczką i jeszcze setką innych nazw. Służy do poręcznego przenoszenia większych ilości danych. Wtyczka to podłużny kawałek plastiku wielkości kciuka zakończony standardowym wejściem danych. Wtyczki mają zwykle pojemność około terabajta-dwóch, choć są też modele mieszczące i cztery TB.

Dysk optyczny
Cena: 5 zł.

Dysk optyczny wielokrotnego zapisu, w przejrzystej, hermetycznej, wodo- i wstrząsoodpornej kwadratowej osłonie o boku długości 5 cm i grubości 5 mm. Jest przeznaczony do zapisywania danych, które wymagają bezpiecznego przechowywania, znosi więc temperatury od -30 do +50 stopni Celsjusza i jest trudny do zniszczenia (plastikowa koperta, w której jest zamknięty, ma 11 SP, może zatem zatrzymać część pocisków pistoletowych, a złamanie jej w ręce jest praktycznie niemożliwe). Dysk mieści 250 GB danych, czyli 125 dni standardowego zapisu audiovideo.

Mikrodysk optyczny
Cena: 15 zł.

Zamknięty w malutkiej, kwadratowej kopercie (2 mm grubości, 10 mm szerokości) dysk optyczny wielokrotnego zapisu o pojemności 10 GB (120 godzin zapisu audiovideo). Właściwości mechaniczne mikrodysku są takie same jak dużego dysku optycznego, z tym że koperta ma tylko 6 SP.

Kaseta optyczna
Cena: 50 zł.

Ciemna, nieprzezroczysta kaseta z biożelem optycznym wielokrotnego zapisu i systemem chłodzenia na 48 godzin. Pojemność do 50 TB. Kaseta jest wyposażona w złącze RAN, ale do kopiowania jakichkolwiek większych (liczonych już w TB) ilości danych należy skorzystać ze stacji kaset – szybkość przesyłania danych przez RAN jest zbyt niska. Kaseta ma wymiary książki w miękkiej okładce.

Oprogramowanie, usługi dodatkowe, serwery

Powszechne wprowadzenie infrastruktury SHIELD sprawiło, że dla większości użytkowników komputerów „freeware" to pojęcie historyczne. Normalny komputer nie uruchomi programu bez certyfikatu, a proces certyfikacji kosztuje. Co za tym idzie, nawet za dzieła w założeniu darmowe, pisane przez pasjonatów, trzeba zapłacić. Freeware jest nadal dostępne za darmo dla

użytkowników maszyn z systemem Light-SHIELD lub całkowicie pozbawionych tego systemu; Light-SHIELD wymaga jednak posiadania uprawnień, a komputery bezSHIELDowe są nielegalne.

Należy wspomnieć tu o specyficznej polityce firmy IMI dotyczącej sprzedaży ich oprogramowania oraz produktów firm trzecich – każdy program oferowany do sprzedaży przez dystrybutora IMI można albo kupić na własność (za dość wyśrubowaną cenę), albo wziąć w bezterminowe użytkowanie za comiesięczną, przystępną opłatą. Większość programów użytkowych występuje jednak w postaci aplikacji sieciowych. Dostępne za darmo edytory sieciowe pozwalają na obróbkę danych w zasadzie dowolnej postaci (prócz egzotycznych formatów używanych przez np. oprogramowanie do modelowania procesów chemicznych).

Systemy operacyjne

Każdy (z pomijalnymi wyjątkami) komputer osobisty na świecie w momencie sprzedaży wyposażony jest w system operacyjny, z czego większość w MiddleAges lub Strongholda. Inne stosunkowo popularne systemy operacyjne to Freenix i TAUX. Obydwa są systemami uniksowymi – Freenix jest potomkiem Linuksa i podobnie jak on jest niekomercyjny i rozwijany przez entuzjastów. TAUX z kolei wywodzi się z komercyjnych, dużych systemów uniksowych XX wieku – jego pierwsze wersje powstawały podczas Wojny z Obcymi na potrzeby Armii Terrańskiej. Systemy te znacznie różnią architekturą i założeniami projektowymi.

MiddleAges/Stronghold jest systemem z założenia bezobsługowym i chronionym przed ingerencją użytkownika (dzięki ścisłej współpracy ze sprzętowymi zabezpieczeniami SHIELD). Najbardziej widocznym przejawem takiej konstrukcji systemu jest jedynie słuszny interfejs użytkownika i jego pseudośredniowieczny sztafaż. **Freenix** umożliwia użytkownikowi dostęp do wszystkich wewnętrznych ustawień, co pozwala skonfigurować wedle wymagań (albo zepsuć) praktycznie wszystko – modułowa konstrukcja umożliwia odinstalowanie nawet tak ważnych elementów, jak pokładowy system ekspercki. **TAUX** jest systemem o wyraźnym wojskowym rodowodzie, co widać po podwyższonym poziomie bezpieczeństwa, dużej wydajności i prostym, przejrzystym interfejsie. Zabawną cechą TAUX-a jest zachowanie EDeranto jako podstawowego (choć niejedynego, oczywiście) języka interfejsu.

Każdy nowoczesny system operacyjny jest wyposażony w wirtualny interfejs użytkownika oraz narzędzia ułatwiające pracę. Zdecydowanie najważniejszym z nich jest system ekspercki – w MA/Strongholdzie integralna część – który umożliwia posługiwanie się komputerem bez konieczności posiadania specjalistycznej wiedzy. System jest w stanie zrozumieć, czego właściwie chce użytkownik, w razie potrzeby zadać naprowadzające pytania, i zrobić to.

Mini system operacyjny

Cena: zazwyczaj wliczone w cenę komputera, przy osobnym zakupie: 2000 zł jednorazowo lub 20 zł miesięcznie.
Wymagania: 15 QIPS, 2 TB pamięci operacyjnej.
Producenci: IMI, GNU Consortium.

System przeznaczony dla urządzeń o małej (jak na standardy 2045 roku) mocy operacyjnej. Głównie używany w smartfonach i palmtopach, acz jest też atrakcyjną opcją dla posiadaczy komputerów starej daty. Najczęściej można spotkać Strongholda i małą wersję MiddleAges, drugi co do popularności jest Micronix (odchudzona wersja Freeniksa). Awatary mini systemów operacyjnych są tępawe:

- *używanie komputera* 10
- *język polski* 8
- *komunikacja* 8
  · *konwersacja* +1
- informatyka 7 (tylko Micronix)
  · *uniksy* +2
  · *zabezpieczenia* +2

Pełnowymiarowy system operacyjny

Cena:

- MiddleAges: zazwyczaj wliczony w cenę komputera, przy zakupie osobno: 6000 zł jednorazowo lub 60 zł miesięcznie.
- Freenix: 5000 zł, na komputery z Light-SHIELD (i bezSHIELDowe) dostępny darmo.
- TAUX: 15 000 zł.

Wymagania: 55-70 QIPS, 5-8 TB pamięci operacyjnej.
Producenci: IMI, GNU Consortium, Sun Microsystems.

System operacyjny o pełnych możliwościach, przeznaczony dla terminali, portabli, gargulców i innego sprzętu komputerowego o odpowiedniej mocy. Awatar takiego systemu jest już stosunkowo dobrze rozbudowany:

- *język polski* 10
- *EDeranto* 11 (tylko TAUX)
- *komunikacja* 10
  · *konwersacja* +2
- *używanie komputera* 12
- *informatyka* 10 (tylko Freenix)
  · *uniksy* +2
  · *zabezpieczenia* +2

- *informatyka* 10 (tylko TAUX)
  · *uniksy* +5
  · *zabezpieczenia* +5

Programy użytkowe

Większość programów użytkowych dostępna jest jako aplikacje sieciowe. Umożliwia to tworzenie i edycję w zasadzie dowolnych danych bezpłatnie i bez potrzeby instalowania oprogramowania na swoim komputerze. Wymusza to jednak przesyłanie tych danych przez sieć, co może być problemem w warunkach kiepskiego dostępu do Internetu albo dla ludzi, którzy zwracają uwagę na prywatność swoich danych. Ci ostatni mogą chcieć zainstalować programy lokalnie, na własnym portablu. Założyć należy, że wszelkiego rodzaju edytory – czy to pakiety biurowe, czy to służące do tworzenia trójwymiarowych simulakrów dla środowisk wirtualnych – wymagają 8-12 QIPS-ów mocy obliczeniowej, 1-2 TB pamięci operacyjnej i 1-5 TB pamięci stałej. Cena takich aplikacji oscyluje zwykle wokół 4000 zł, a dla bardziej egzotycznego oprogramowania więcej (na przykład edytor makrocząsteczek chemicznych z wbudowanym symulatorem reakcji). Niektóre takie programy mogą też być niedostępne dla osób bez licencji.

Serwery i usługi

Serwery udostępniają użytkownikom konkretne usługi – surową moc obliczeniową, miejsce na pocztę, środowiska VR. Założyć można, że proste usługi (jak poczta czy serwer MOVE) potrzebują od 10 QIPS-ów mocy, 5 TB pamięci operacyjnej i 5 TB pamięci stałej na setkę użytkowników. Usługi high-endowe, takie jak na przykład serwer rzeczywistości wirtualnej w protokole HIVE, potrzebują około 80 QIPS-ów mocy, 30 TB pamięci operacyjnej i 20 TB pamięci stałej – a to tylko na mały wirtual i góra kilkunastu użytkowników. Wynika z tego, że uruchomienie czegokolwiek poza podstawowymi usługami wymaga zakupu komputera o mocy większej niż domowy terminal albo wspomagania się zakupioną przez sieć mocą obliczeniową.

Dostęp do giełdy mocy obliczeniowej

Cena: 1 grosz za QIPS-ogodzinę lub TB pamięci operacyjnej.

Wspomaganie stacjonarnych komputerów mocą obliczeniową innych maszyn w sieci to codzienność. Kupno i sprzedaż mocy odbywa się za pośrednictwem giełdy mocy („gridu"), do której podłączyć można każdy legalny komputer. Transakcja przebiega zazwyczaj niezauważalnie dla użytkownika końcowego, jedynym śladem po wspomaganiu są rachunki za korzystanie z giełdy. Można oczywiście także moc sprzedawać, jednak zyski ze sprzedaży mocy domowego terminala (nawet wysokiej klasy) są pomijalne, starczają najwyżej na pokrycie opłat za korzystanie z systemu operacyjnego.

Pierwsza wada korzystania z gridu to minimalne opóźnienia wynikające z natury rozproszonego przetwarzania danych na oddalonych od siebie komputerach. Z tego powodu moc z gridu nie nadaje się do gier i rzeczywistości wirtualnej. Drugą wadą jest to, że zakup mocy – jak każdy inny zakup – jest rejestrowany. Nie wszyscy mogą życzyć sobie powiadamiania Systemu o wykorzystywaniu dużej mocy obliczeniowej.

Sprzęt serwerowy

Cena: 15 zł za 1 QIPS mocy, 1 TB pamięci operacyjnej lub 1 TB pamięci stałej.
Wersja Light-SHIELD – cena: +50 proc., dostępność: L.

Świadczenie usług bez wspomagania się kupioną mocą obliczeniową wymaga posiadania mocnego sprzętu. Cena maszyny na serwer zależy od pożądanej mocy; nie jest w nią wliczona opłata za system operacyjny. Serwery są zazwyczaj pozbawione zaawansowanych peryferiów – jedno złącze RAN, wejście światłowodu, łącze kaset pamięci żelowej i tyle.

Gry

Gier rozmaitego rodzaju są dziesiątki tysięcy, zatem wypisywanie ich po tytułach nie ma zbytniego sensu. Poniżej znajdują się więc kategorie gier, którymi przeciętny mieszkaniec świata AD 2045 zajmuje sobie czas.

Gry dwuwymiarowe

Gry 2D to domena przede wszystkim komputerów przenośnych – palmtopów i smartfonów. Oferta obejmuje proste gry o pomijalnych wymaganiach sprzętowych („klasyka" i nieskomplikowane gry na palmtopy) i gry quasi-3D (np. strzelanki z fotorealistycznymi teksturami), które wymagają maksymalnie 1-2 QIPS-ów i 0,1 TB pamięci operacyjnej.

Gry trójwymiarowe

Najpopularniejsze. Wśród nich znaleźć można najrozmaitsze podgatunki – od gier taktycznych różnego sortu („Attack Vector", superrealistyczna pod względem fizyki świata gra taktyczna symulująca walki w kosmosie, 10 QIPS, 0,5 TB pamięci operacyjnej, 0,5 TB pamięci stałej), przez rozmaite strzelanki („Tremor", popularna strzelanka FPP, 15 QIPS, 0,5 TB/1 TB) czy gry symulacyjne („Virtua Life" symulator życia codziennego podobny do „The Sims", 25 QIPS, 1 TB/1,5 TB), aż po imersyjne komputerowe gry RPG zaludnione setkami NPC-ów („Noeworld", 40 QIPS, 3 TB/5 TB, klient do gry po sieci – 20 QIPS, 0,4 TB/1 TB). Ceny takich gier wahają się od 80 do 150 zł jednorazowo albo za miesięczną opłatą równą 1/20 ceny plus drugie tyle, jeśli chce się grać po sieci (a kto nie chce?).

Gry full VR

Gry wykorzystujące protokół HIVE, w pełni imersyjne. Stosunkowo mało popularne w Polsce z uwagi na problemy z dostępnością odpowiedniego sprzętu (kombinezony full VR, nie mówiąc już o sprzęgach domózgowych, są niezbyt często spotykane). Ich wymagania są zazwyczaj spore – zaczynają się od 50 QIPS, 5 TB/8 TB dla mało skomplikowanych wirtuali (w rodzaju „RealDate", symulatora randek i szeroko pojętego życia towarzyskiego, który jest, rzecz jasna, jednym z najpopularniejszych programów fantomatycznych), aż do 85 QIPS, 10 TB/40 TB dla imersyjnych komputerowych RPG (takich jak fantomatyczna wersja wspomnianego „Noeworlda", z wymaganiami obciętymi o połowę dla klienta wyłącznie sieciowego). Ceny takich gier wahają się od 250 do 400 złotych, z identyczną jak dla gier 3D opcją opłaty miesięcznej.

Bezpieczeństwo danych

Skaner sieci

Cena: 2000 zł.
Dostępność: S.
Wymagania: 1 QIPS, 0,1 TB, 0,2 TB.

Programy służące do sprawdzania bezpieczeństwa sieci. Pozwalają ocenić, jakie usługi są otwarte na zdalnym komputerze, ocenić ich poziom zabezpieczenia, szybko i sprawnie zmapować podsieć komputerową. Skaner jest nieocenionym narzędziem i dla administratora sieci, i dla crackera; kupno wymaga licencji sysadmina. Użycie skanera sieci pozwala na określenie poziomu trudności testu przełamania zabezpieczeń celu (patrz rozdział „Mechanika", punkt „Poradnik początkującego crackera").

Pakiet bezpieczeństwa sieciowego

Cena: 2500 zł.
Wymagania: 3 QIPS, 0,2 TB, 0,5 TB.

Zestaw oprogramowania bezpieczeństwa, bardziej skomplikowany niż te wbudowane w system operacyjny. Daje one administratorowi potężniejsze narzędzia wykrywania włamań i ograniczania nieuprawnionego dostępu do maszyn. Profesjonalne pakiety są w stanie wyłapać nawet nieźle zamaskowane próby skanowania i przemyślne próby włamań. Ich zainstalowanie na systemie pozwala też na prowadzenie kontroli integralności systemu plików. Pozwala to wykryć zmiany w zapisach aktywności systemu, doinstalowanie dodatkowego oprogramowania czy wymianę kluczowych komponentów systemu na złośliwe oprogramowanie.

Eksplojty

Cena: od 1500 zł za nowiutki, napisany na zamówienie rootkit do darmowego.
Dostępność: N do XN.
Wymagania: zazwyczaj pomijalne.

Eksplojty – albo rootkity, wytrychy, probe'y i jeszcze kilka innych nazw – to narzędzia do intruzji komputerowej. Są gotowymi programami o różnym stopniu skomplikowania, wykorzystującymi znane luki w zabezpieczeniach usług udostępnianych przez komputery. Użycie rootkita umożliwia uzyskanie dostępu do zaatakowanego komputera (jeśli tylko jest na nim uruchomiona usługa, która ma dziurę wykorzystywaną przez dane narzędzie). Jeśli eksplojt wykorzystuje do włamania dziurę w middleagesowej wersji serwera poczty, użycie go na freenixowym serwerze nic nie da. Eksplojt jest programem pirackim, nieposiadającym klucza autoryzacyjnego, można go zatem uruchomić jedynie na komputerze z Light-SHIELDem lub pozbawionym SHIELD-a w ogóle. Eksplojty są przyjazne użytkownikowi, praktycznie bezobsługowe i wyposażone w jeden zaszyty na stałe sposób działania – te cechy wymuszają specjalne traktowanie z punktu widzenia mechaniki. Użytkownik eksplojta nie testuje swojej umiejętności *informatyka*, ale skuteczność danego rootkita przeciwko standardowemu poziomowi trudności złamania celu (test pewny). Skuteczność rootkitów waha się od 15 (duże dziury w popularnych usługach) do 5 (drobne lub dawno znane błędy) i zależy od rozmiaru luki w zabiezpieczeniach oraz od tempa, w jakim administratorzy systemów nakładają usuwające tę lukę nakładki. Dlatego rootkity z czasem tracą skuteczność – należy przyjąć, że z każdym miesiącem upływającym od napisania rootkita traci on punkt skuteczności, do minimalnej wartości równej 5. Eksplojt o skuteczności 5 ma w zasadzie wartość muzealno-badawczą.

Systemy eksperckie

Ostatnie słowo w dziedzinie oprogramowania użytkowego. Systemy eksperckie to częściowo autonomiczne programy zdolne do samodzielnej, sprawnej realizacji nieprecyzyjnie postawionych zadań. Potrafią dookreślić wymagania stawiane przez użytkownika, zdolne są też do sprawnej interakcji z człowiekiem. Systemy eksperckie mają także bardzo podstawowe zdolności uczenia się. Wszystko to sprawia, że niektórzy traktują awatary swoich SE jak żywych ludzi.

Systemy eksperckie, zwłaszcza te o dużych możliwościach, wymagają mnóstwa mocy obliczeniowej. SE można uruchomić na sprzęcie serwerowym, dedykowanym komputerze (tak działają np. autopiloty samochodów i pojazdów bojowych) albo naprawdę mocnym komputerze osobistym. Jeżeli SE jest tylko przechowywany (popularne na usługowych serwerach uruchamiających systemy w miarę potrzeby), wymaga tyle pamięci stałej, ile potrzeba pamięci operacyjnej na jego uruchomienie.

SE są drogie, zatem popularne jest wynajmowanie ich czasu pracy. Na wolnym rynku dostępne są usługi niemal dowolnego systemu eksperckiego – od automatycznych adwokatów, przez systemy obróbki obrazu, po rzeczoznawców powypadkowych. Sporo systemów eksperckich do skutecznej pracy potrzebuje danych audiowizualnych – ich brak utrudni działanie chociażby systemu wsparcia negocjacji.

Asystent osobisty

Cena: 10 000 zł.
Wymagania: 110 QIPS, 14 TB pamięci.

Asystent osobisty to software'owe połączenie kamerdynera, sekretarki i pewnych funkcji żony. Ten system ekspercki dba o terminy, osobisty majątek i dietę właściciela. Można też przerzucić na niego większość (a nawet całość) zdalnych interakcji ze światem. Niektóre modele asystentów osobistych wyposażone są w inny zestaw umiejętności – zamiast ekonomii i analizy danych mają psychologię albo ochronę osobistą.

Statystyki:

- *język polski* 12
- *komunikacja* 12
  - · *konwersacja* +2
  - · *przekonywanie* +4
- *zarządzanie* 15
- *dietetyka* 10
- *wizaż* 12
- *używanie komputera* 10
  - · *wyszukiwanie danych* +5
- *analiza danych* 15
- *ekonomia* 15

Autocracker

Cena: 8500 zł.
Wymagania: 85 QIPS, 11 TB pamięci operacyjnej.
Dostępność: XS.

Autocracker – albo, mówiąc oficjalnie, System Wsparcia Intruzji – pełni funkcję „włamywacza w pudełku". Potrafi przełamywać zabezpieczenia komputerowe, rozpoznawać i łamać prostsze szyfry oraz rozpoznawać systemy alarmowe i proponować sposoby ich neutralizacji. Takie systemy eksperckie są dostępne wyłącznie dla agencji rządowych oraz niektórych firm ochroniarskich. Podobne wymagania i umiejętności ma też autoadmin – SE zajmujący się zabezpieczaniem systemów informatycznych i administracją. Autoadmin kosztuje 20 000 zł, ma dostępność S i dodatkowo umiejętności *używanie komputera: administracja MiddleAges* 15 i *informatyka: uniksy* 15. Brak mu za to *matematyki* i *systemów zabezpieczeń*.

- *język polski* 10
- *komunikacja* 10
  - · *konwersacja* +2
- *używanie komputera* 15
  - · *wyszukiwanie danych* +5
- *informatyka* 15
  - · *zabezpieczenia* +5
- *matematyka* 10
  - · *kryptologia* +5
- *systemy zabezpieczeń* 10
  - · *rozpoznawanie* +5

System wsparcia negocjacji

Cena: 10 000 zł.
Wymagania: 115 QIPS, 11 TB pamięci operacyjnej.

System wsparcia negocjacji to pewien eufemizm – ten system ekspercki potrafi przeprowadzić negocjacje samodzielnie, nie ustępując wielu korporacyjnym ekspertom. Nawet jeżeli człowiek jest bardziej wygadany niż SE, podpowiedzi tego ostatniego mogą znakomicie ułatwić rozmowy.

- *język polski* 15
- *komunikacja* 15
  - · *konwersacja* +5
  - · *pertraktacja* +5
- *manipulacja* 15
  - · *negocjacje* +5
  - · *czytanie ludzi* +5
- *psychologia* 15

System taktyczny

Cena: 12 000 zł.
Wymagania: 110 QIPS, 12 TB pamięci operacyjnej.
Dostępność: XR.

Taktyczny system ekspercki obserwuje teren, wykrywając i zaznaczając dla użytkownika potencjalne zagrożenia wyłapane przez sensory. Prowadzi także analizę sytuacji taktycznej, podając wnioski. Potrafi wyznaczyć optymalną trasę przemieszczania się oraz doradzić podczas udzielania pierwszej pomocy. Spotykany głównie w wojsku. Statystyki:

- *język polski* 10
- *komunikacja* 10
  - · *konwersacja* +2
- *obserwacja* 17
  - · *rozglądanie się* +7
  - · *słuch* +6
- *taktyka* 15
- *paramedyk* 15
- *nawigacja* 10
- *używanie elektroniki* 12
  - · *czujniki* +5
  - · *WRE* +5

Komunikacja i zakłócanie

RAN-tena

- Wersja mini – ukrywalność: Kr, zasięg: 200 m, cena: 500 zł, dostępność: P.
- Wersja normalna – ukrywalność: T, zasięg: 1 km, cena: 1000 zł, dostępność: P.
- Wersja duża – ukrywalność: N, zasięg: 2 km, cena: 1500 zł, dostępność: XP.

RAN-tena zasadniczo służy do zestawiania radiolinii komunikacyjnych za pomocą zwykłego protokołu obsługi złącza RAN. Jest jednak często stosowana przez crackerów i sieciarzy do łączenia się z normalnymi złączami RAN – ma wtedy 1/4 zasięgu i wymaga ciągłego pilnowania, żeby RAN-tena była nakierowana na będące celem urządzenie ze złączem RAN.

Wersja mini może być wygodnie trzymana w ręce lub postawiona na dowolnej płaskiej powierzchni. Wersja normalna może zostać zamontowana na statywie fotoaparatu (normalnym lub karabinowym), a wersja duża wymaga zamocowania na statywie do kamery.

Złącze PAN

Cena: 500 zł.
Dostępność: Z.

Personal Access Network to specyficzna odmiana sieci lokalnej wykorzystująca do przekazywania danych modulację pola elektrycznego ludzkiej skóry. Szybkość przesyłania danych po sieci PAN jest bardzo niska, wystarcza jedynie do przekazywania obrazu o niskiej rozdzielczości lub słabej jakości dźwięku. Złącz PAN używa się głównie do dyskretnego przekazywania obrazu na proste gogle VR lub do słuchawki. Transfer danych przy użyciu tej technologii jest praktycznie nie do namierzenia, podsłuchania czy zakłócenia, stąd też ograniczenie dostępności w Polsce.

Zagłuszacz RAN

Cena: 2000 zł.
Dostępność: S.

Zagłuszacz RAN to nadajnik radiowy sporej mocy nadający w wąskim paśmie używanym przez węzły RAN i zalewający je białym szumem. Słabe nadajniki stosowane w węzłach RAN nie są w stanie przebić się przez zakłócenia i lokalna sieć radiowa pada. Skuteczny zasięg zagłuszacza RAN wynosi 250 m w terenie otwartym i 50 m w terenie zabudowanym.

Zapora komórkowa

Cena: 1000 zł za jednostkę.
Dostępność: L.

Urządzenie to zmyla telefony komórkowe, „podszywając" się za przekaźnik telefoniczny. Powoduje, że aparat uważa, iż znajduje się zbyt daleko od przekaźnika, by nawiązać połączenie, a sieć telefonii komórkowej jest przekonana, że aparat jest wyłączony lub poza zasięgiem. Zapora nie działa na telefony SatPhone – przeciwko nim konieczne jest zastosowanie „klasycznego" zagłuszacza. Nie blokuje również telefonów nadających sygnał POMOCY™ – nawet w kinie i w szpitalu można zadzwonić na policję, po straż pożarną lub pogotowie.

Nadajnik radiowy

Cena: „Krótkofalówka" – 300 zł. Nadajnik średniego zasięgu – 500 zł.

Przenośne radio cyfrowe umożliwiające dwustronny przekaz czystego dźwięku. Występuje w dwóch odmianach – ręcznej „krótkofalówki" o zasięgu 5 km oraz nadajnika średniego zasięgu, który ma rozmiary grubej książki i zasięg 30 km. Za dodatkowe 200 zł można dokupić do radia moduł szyfrujący uniemożliwiający podsłuch osobom z odbiornikami bez identycznego i tak samo skonfigurowanego modułu. Radia wyposażone w moduł szyfrujący mają dostępność S.

Nadajnik laserowy
Cena: 550 zł.
Dostępność: S.

Pozwala na komunikację przy pomocy wiązki laserowej. Zasięg urządzenia ograniczony jest linią wzroku – w całkowicie otwartym terenie maksymalny zasięg wynosi 10 km – oraz, oczywiście, przeszkodami zasłaniającymi wiązkę.

Większość nadajników laserowych jest wyposażona w systemy ułatwiające odnalezienie odbiornika i utrzymanie na nim wiązki lasera. Wykrycie i „podsłuch" laserowej wiązki komunikacyjnej jest niełatwe – samo zaobserwowanie komunikacji wymaga znalezienia się z wykrywaczem lasera w pobliżu wiązki, natomiast „podsłuch" wymaga odpowiednio nastrojonego komunikatora laserowego (przeciętny (15) test *używania elektroniki: komunikacja*). Nadajnik laserowy ma wielkość niedużej książki i wyposażony jest w niewielką, odczepianą w niektórych modelach głowicę nadajnika/anteny.

Obserwacja, kamuflaż i maskowanie

Wzmacniacz obrazu
Cena: Stary model, ręczny lub w formie dużych gogli – 250 zł.
Nowoczesne gogle, wielkość i waga troszkę przerośniętych gogli narciarskich – 500 zł.

Najzwyklejszy noktowizor umożliwiający dobre widzenie dzięki wzmocnieniu światła w otoczeniu. Dostępny w wielu formach, rozmiarach i modelach – od zabytkowych radzieckich modeli ręcznych po nowoczesne gogle noktowizyjne. Wszystkie modele wzmacniaczy obrazu – prócz najstarszych – mają wbudowany dławik sygnału zabezpieczający sprzęt przed uszkodzeniem przez jaskrawe światło (a użytkownika przed oślepieniem).

Zastosowanie noktowizora znosi modyfikatory za słabe światło. Noktowizor nie działa w absolutnej ciemności.

„Wilcze uszy"
Cena: 550 zł.
Dostępność: S.

System wzmacniania dźwięków otoczenia znacznie zwiększający czułość słuchu użytkownika. Wygląda jak przerośnięte słuchawki z wystającymi z „nauszników" krótkimi nibyantenkami mikrofonów. System ma wbudowany dławik sygnału zapobiegający ogłuszeniu użytkownika przez głośne dźwięki.

Użytkownik wilczych uszu zyskuje +3 do testów spostrzegawczości słuchowej. Jest też odporny na ujemne modyfikatory wynikające z nagłego huku.

Termowizor
Cena: 750 zł.

Przyrząd umożliwiający widzenie w podczerwieni – wykorzystuje ciepło otoczenia (pasywny). Występuje jako ręczny lub w formie dużych gogli. Umożliwia „widzenie" w kompletnej ciemności, choć niezbyt wyraźne. Termowizor jest doskonałym urządzeniem do wykrywania ciepłych obiektów – pracujących lub niedawno wyłączonych maszyn albo ludzi.

Termowizor powoduje, że do wszystkich testów spostrzegawczości wzrokowej stosuje się modyfikator -2. Modyfikator ten zastępuje wszystkie modyfikatory za zbyt słabe lub zbyt jaskrawe światło, a także za całkowitą ciemność. Przy próbie wykrycia człowieka lub dowolnego wyraźnie odbiegającego temperaturą obiektu trudność testów spostrzegawczości wzrokowej spada o poziom.

Chemskaner
Cena: 250 zł.
Dostępność: S.

Przenośny analizator składu powietrza, standardowe wyposażenie wojskowych pancerzy wspomaganych. Wykrywa m.in. środki wybuchowe, trucizny, gazy bojowe i ludzkie feromony. Wielkości paczki papierosów.

Skaner PDL-2
Cena: 500 zł.
Dostępność: XS.

Milimetrowy radar Dopplera, który jest w stanie wykryć ruch człowieka na odległość do 30 metrów nawet tylko na podstawie ruchów przy oddychaniu. Radar milimetrowy przenika większość stosowanych w budownictwie materiałów – polimery, cegłę itp. Urządzenie jest wielkości dwóch paczek papierosów, zwykle montowane na broni, z małym ekranikiem. Wyświetlacz pokazuje migające punkty – im szybciej migają, tym szybszy ruch. Urządzenie skanuje stożek o kącie rozwarcia około 30 stopni.

Dopplerowski radar milimetrowy
Cena: 850 zł.
Dostępność: R.

Wykrywa poruszające się i nieruchome obiekty w promieniu 250 m, przenikając przez krzaki, drzewa i inne lekkie przeszkody terenowe oraz przez większość materiałów budowlanych i konstrukcyjnych. Radar tego typu winien współpracować z komputerem lub innym systemem obróbki danych, jednak od biedy można używać go i bez komputerowego wspomagania.

Architekt 2000

Cena: 300 zł. Urządzenie już przeprogramowane: 450 zł, dostępność N.

Niewielki komputer połączony z ultradźwiękowym dalmierzem o zasięgu do 25 metrów. Przy jego pomocy można szybko określić wymagane dla danego pomieszczenia ilości farby, boazerii itp. oraz jego wymiary i kształt, który następnie można zapisać w formacie najpopularniejszch programów CAD/CAM i przekazać do „normalnego" komputera za pomocą RAN. Po przeprogramowaniu komputera (przeciętny test *informatyki*) możliwe są również inne, mniej legalne zastosowania, takie jak zakłócanie ultradźwiękowych detektorów ruchu czy znajdowanie optymalnych miejsc do założenia ładunków wybuchowych.

Sejsmiczny wykrywacz ruchu

Cena: 150 zł.
Dostępność: S.

Występuje zazwyczaj w postaci sondy na małych nóżkach wtykanej w grunt lub przykładanej do twardego podłoża. Podstawowym zastosowaniem tego urządzenia jest wykrywanie poruszających się ludzi i pojazdów naziemnych, choć używany jest też do odnajdywania np. ludzi uwięzionych pod gruzami. Maksymalny zasięg urządzenia wynosi 300 m – z tej odległości wykrywane są poruszające się pojazdy. Używany przez Straż Pożarną i inne służby ratownicze oraz oczywiście przez wojsko.

Wykrywacz ultradźwięków

Cena: 50 zł.
Dostępność: P.

To bardzo proste urządzenie wykrywa i powiadamia użytkownika o działających w pobliżu emiterach ultradźwięków – takich jak detektory ruchu, systemy alarmowe i temu podobne.

Wykrywacz radaru

Cena: 150 zł.
Dostępność: XP.

Czujnik wykrywający wiązkę radaru milimetrowego. Pracujące urządzenie przenośne zostanie wykryte z odległości kilometra na otwartej przestrzeni (w terenie zabudowanym odległość spada maksymalnie o połowę), zaś aktywny skaner PDL-2 – ze 150 m.

Wykrywacz lasera

Cena: 200 zł.
Dostępność: XP.

Wykrywa oświetlenie celu laserem. Jest wrażliwy na rozproszone światło laserowe, więc wiązka nie musi trafić dokładnie w czujnik, żeby zostać wykryta.

Plecakowy zestaw czujników

Cena: 10 000 zł.
Dostępność: R.

Niewielki, twardy plecak nafaszerowany elektroniką. W skład zestawu wchodzą: cyfrowe, szyfrowane radio, komunikator laserowy oraz zestaw sensorów – mikrofony, chemskaner, radar milimetrowy. Najczęściej spotykany w wojsku, na plecach specjalisty łączności lub operatora sensorów. Zainstalowany w zestawie komputer pozwala na prowadzenie podstawowego rozpoznania radioelektronicznego – po rozstawieniu sensorów przeciętny test umiejętności *używanie komputera: systemy obserwacji* pozwala na ustalenie położenia źródła wychwyconych sygnałów (źródła dźwięku, wibracji wychwytywanych przez czujniki sejsmiczne, milimetrowych fal radiowych itp.).

Kamera CCD

Cena: 250 zł.
Mini (wielkości pudełka od zapałek) – 500 zł.
Mikro (walec o średnicy 5 mm i takiej wysokości, z obiektywem „rybie oko") – 1000 zł.

Najprostszy model ma wielkość paczki papierosów, a jego możliwości odpowiadają mniej-więcej niezmodyfikowanemu ludzkiemu oku (z powodu raczej niskiej rozdzielczości). Prosta kamera CCD jest hermetyczna i odporna na zamoczenie.

Precyzyjna kamera CCD

Cena: 750 zł.

Pudełko 5 x 5 x 10 cm, z ruchomym obiektywem na jednej ściance i złączem na drugiej. Wyposażona w niezłą optykę (jak *ostry wzrok* 1) i system sterowania obiektywem podobny do stosowanego w cyberoczach. Taka kamera nie zapisuje obrazu, trzeba podłączyć do niej nadajnik, komputer albo jakiś system nagrywania. Ma wbudowany moduł RAN, więc użycie kabli jest opcjonalne. Kamera jest hermetyczna i odporna na zamoczenie.

Kamera z weryfikacją zapisu

Cena: 2000 zł.
Dostępność: L.

Precyzyjna kamera CCD z wbudowanym mikrofonem kierunkowym. Każdy zapis takiej kamery – obraz i ścieżka audio – jest datowany, oznaczany identyfikatorem urządzenia oraz podpisywany cyfrowo. Zastosowanie tych środków sprawia, że nie da się przeprowadzić niezauważonej edycji danych utrwalonych taką kamerą. Różnych modeli takiego sprzętu używają dziennikarze, agencje ochrony i policja.

Zdjęcie filtra podczerwieni

Cena: 500 zł.

Wszystkie kamery CCD „widzą" światło z zakresu bliskiej podczerwieni, ale ta funkcja jest zwykle wyłączona. Usunięcie filtra podczerwieni pozwala kamerom działać jakby miały wbudowany wzmacniacz obrazu. Zrobienie tego samemu wymaga trudnego (25) rzutu na umiejętność *mikrotronika*.

Pluskwa

Cena: 150 zł.
Dostępność: S.

Malutki zestaw podsłuchowy (krążek o średnicy 5 mm i grubości 0,5 mm) wyposażony we własny miniaturowy nadajnik radiowy. Nadajnik pluskwy ma zaledwie 10 m zasięgu, więc konieczne jest zainstalowanie w jego pobliżu urządzenia zapisującego lub przekazującego dane. Istnieje kilka odmian pluskwy, najczęściej spotykane to pluskwa dalekiego zasięgu, z silniejszym nadajnikiem o zasięgu 30 m (200 zł) i pluskwa pasywna, zapisująca dane na mikrodysku optycznym (11 na 3 mm, 250 zł).

Mikropluskwa

Cena: 150 zł.
Dostępność: XS.

Mikropluskwa to maksymalnie zminiaturyzowany sprzęt podsłuchowy jednorazowego użytku. Ma postać igiełki długości 1cm z malutką główką na końcu. Wewnątrz igiełki mieści się ogniwko zasilające mikropluskwę przez 30 minut, mikromikrofon i nadajnik o zasięgu 50 m. Wciśnięcie główki rozpoczyna reakcję w ogniwku i uruchamia pluskwę. Najczęstszą metodą podrzucenia mikropluskwy jest wstrzelenie jej w okolice celu (lub w sam cel) z karabinu lub pistoletu pneumatycznego.

Pluskwa programowalna

Cena: 350 zł.
Dostępność: XS.

Pluskwa programowalna to zestaw podsłuchowy domyślnie wyposażony w stację mikrodysków – dość mocny nadajnik radiowy pracujący w trybie biernym oraz mikroprocesor. Pluskwę taką można zaprogramować na wysyłanie zebranych danych okresowo lub na żądanie. Urządzenie może też zbierać dane odebrane od innych pluskiew i zapisywać je w osobnych plikach na mikrodysku. Pluskwa programowalna jest wielkości znaczka pocztowego, tylko grubsza (3 mm). Jej nadajnik radiowy ma 250 m zasięgu, zasilanie wystarcza na miesiąc ciągłej pracy.

Pluskwa samobieżna

Cena: 900 zł.
Dostępność: XR.

Pluskwa samobieżna to tak naprawdę mikrodrona zwiadowcza – zdalnie sterowany środek latający wielkości dużej ważki i o podobnej mechanice lotu. Drona taka ma na pokładzie kompozytową kamerę i mikrofon, jedno i drugie słabej jakości. Nadajnik radiowy ma zasięg 50 metrów (w terenie zabudowanym od kilku do kilkudziesięciu metrów zależnie od przeszkód), a zasilanie wystarcza zaledwie na kwadrans pracy (chyba że przy dobrym oświetleniu – wtedy drona może czerpać prąd z ogniw słonecznych). Mimo tych ograniczeń drony pozostają cennym narzędziem dla wojska i wścibskich osobników.

Odpluskwiacz

Cena: 100 zł.

Odpluskwiacz to proste urządzenie wykrywające promieniowanie elektromagnetyczne emitowane przez pluskwy z pracującymi nadajnikami radiowymi. Po wykryciu pluskwy można ją usmażyć przy pomocy generowanego przez odpluskwiacz impulsu elektromagnetycznego. Ponieważ zasięg zarówno wykrywania jak i niszczenia jest niewielki, należy z urządzeniem przejść przez całe pomieszczenie, uważnie skanując ściany i meble. Trybu niszczącego powinno się używać ostrożnie – łatwo uszkodzić drobną elektronikę, której pełno jest w każdym domu.

Generator szumu

Cena: 200 zł.

Proste urządzonko, którego jedynym zadaniem jest szumienie. Biały szum nieco przeszkadza w rozmowie, ale znacznie utrudnia podsłuchanie rozmówców przy pomocy pluskiew, mikrofonów kierunkowych czy laserowych.

Mikrofon kierunkowy

Cena: 250 zł.
Dostępność: S.

Ukrywalność: P.

Mikrofon kierunkowy to w zasadzie zwykły czuły mikrofon zamocowany w parabolicznej miseczce skupiającej dźwięk. Całość jest zamontowana na statywie przypominającym mały pistolet maszynowy. Mikrofon kierunkowy umożliwia podsłuchiwanie rozmów ze sporej odległości (do 150 metrów w dobrych warunkach) i może zostać podłączony do komputera obrabiającego dźwięk. Podsłuch mikrofonem kierunkowym jest całkowicie bierny i nie do wykrycia (chyba że podsłuchiwany zauważy samo urządzenie).

Mikrofon laserowy

Cena: 600 zł.
Dostępność: XS.

Mikrofon laserowy działa na zasadzie odbicia wiązki lasera od płaskiej powierzchni w podsłuchiwanym obszarze i rekonstrukcji dźwięków na podstawie wibracji. Najpopularniejszym zastosowaniem mikrofonu jest odbicie wiązki laserowej od szyby podsłuchiwanego pomieszczenia – jednak zwichrowane (specjalnie albo przez niedbałe wykonanie) szyby okienne znakomicie utrudniają ten sposób podsłuchu. Wiązka laserowego mikrofonu ma zasięg kilometra.

Skaner USG

Cena: 300 zł.

Skaner USG przypomina dezodorant roll-on podłączony kabelkiem do niewielkiego ekranika. Służy do ultradźwiękowego badania niedużych urządzeń w celu np. wykrycia skaz w materiale. Przy jego pomocy – i komputera z odpowiednim oprogramowaniem – można dość dokładnie zbadać np. wnętrze pojemnika bez otwierania go (większość materiałów dobrze przenosi ultradźwięki, wystarczy więc przyłożyć końcówkę skanera do powierzchni opakowania).

Wziernik światłowodowy

Cena: 250 zł.
Ukrywalność: P.

Urządzenie składające się z małego ekranu, światłowodu we wzmocnionej osłonie i zmiennych końcówek: szerokokątnego obiektywu „rybie oko", normalnego obiektywu z diodą oświetlającą oraz obiektywu powiększającego (np. do dokładnej inspekcji mikroskaz). Do ekranu wyświetlającego można podłączyć kamerę, zaś całym przewodem można w ograniczony sposób manipulować – pozwala to na przeprowadzenie go przez np. rozgałęzienie w rurach. Wzierniki dłuższe niż metr praktycznie nie występują.

Wykrywacz kłamstw

Cena: 1500 zł.
Dostępność: S.

Urządzenie do mierzenia przewodnictwa skóry, pulsu itp., na podstawie których ocenić można reakcję emocjonalną podłączonego człowieka. Do odczytu danych wystarczy nieduża płytka wbudowanego w urządzenie czytnika, choć większą pewność odczytu daje podłączenie badanego elektrodami. Prawidłowe badanie wymaga uprzedniego skalibrowania urządzenia i poznania naturalnych reakcji badanego. Prawidłowo użyte urządzenie (przeciętny (15) test umiejętności *używanie komputera* lub *używanie elektroniki*) pozwala zorientować się, kiedy badany kłamie, co może dawać znaczne modyfikatory do umiejętności *manipulacja* oraz *komunikacja*. Wykrywacz kłamstw można kupić zamaskowany – na przykład wbudowany w biurko, ze skanerami wmontowanymi w fotel rozmówcy.

Kredka maskująca

Cena: 50 zł za sztukę.
Dostępność: XP.

Bloczek farby wielkości 4 x 2 x 1 cm. Kredka maskująca służy do malowania ubrań i ciała we wzór kamuflujący. Kredki występują w pełnej gamie kolorów mogących służyć do maskowania – licznych odmianach zielonego, kilku odcieniach szarości, wielu odcieniach brązu (z jasnopiaskowym i brudnoceglastym włącznie) i wieloma innymi. Każdy rodzaj farby przepuszcza ciepło w inny sposób, co powoduje, że odpowiednio zastosowane kredki rozmywają zarys ludzkiej sylwetki także w podczerwieni. Kredki ścierają się powoli – można swobodnie założyć, że jedna wystarczy na dwukrotne dokładne wysmarowanie człowieka i sprzętu.

Super-antyperspirant

Cena: 20 zł za puszkę.
Dostępność: XP.

Bezzapachowy, nieuczulający dezodorant antyperspiracyjny przeznaczony zasadniczo dla osób o intensywnym zapachu potu. Dezodorant czasowo powstrzymuje pocenie się skóry – co można wykorzystać do oszukania czujników wykrywających ludzkie feromony. Dokładne spryskanie się dezodorantem (puszka wystarcza na dwa razy) zabezpiecza człowieka przed wykryciem przez chemskaner na około dwie godziny. Nadużywanie specyfiku może powodować choroby skóry.

Holokamuflaż

Cena: 5000 zł.
Dostępność: XR.

Skomplikowany system maskujący rysy twarzy. Składa się z lekkiej kominiarki z siecią miniaturowych holoprojektorów oraz mocnego komputera sterującego całością. Użytkownik nakłada kominiarkę, dopasowuje ją dokładnie i uruchamia komputer, a ten wyświetla holograficzny obraz głowy i twarzy. Czujniki w kominiarce umożliwiają zgranie w czasie rzeczywistym mimiki twarzy z wyświetlanym obrazem. Systemowi daleko jednak do doskonałości – nie można go używać z wyświetlaczami HUD ani nakryciami głowy. System nie jest w stanie właściwie wyświetlać oczu, zastępując je okularami przeciwsłonecznymi, nie potrafi także wyświetlać poruszanych wiatrem włosów. W całkowitej ciemności wyświetlana twarz lekko świeci, a w słabym lub ostrym świetle wygląda nieco nienaturalnie. Użytkownik musi pamiętać, że nie wolno mu manipulować rękami w okolicy twarzy. Mimo wszystkich tych wad system holokamuflażu jest czasem stosowany przez policję i agencje bezpieczeństwa publicznego.

Zabezpieczenia i ich omijanie

Zamek szyfrowy

Cena: 250-500 zł.

Zamek elektroniczny otwierający się po podaniu odpowiedniego kodu. Rygiel zwalniany jest magnetycznie. Zachowanie zamka po zaniku zasilania zależy od modelu – może otworzyć się (standard przy zamkach w drzwiach) lub pozostać zamkniętym (standard przy walizkach). Domyślny sposób wprowadzenia kodu to mała klawiaturka, chociaż są też modele otwierające się po otrzymaniu serii impulsów radiowych (z dołączonego do zamka pilota – takie zamki kosztują do 300 zł) albo na odcisk palca uprawnionej osoby (do 400 zł).

Istnieje również wersja tego zamka z czytnikiem kart IB (bardzo popularna ze względu na niezwykle częste instalacje tego typu zamków w drzwiach do mieszkań) – użytkownik wczytuje podczas instalacji klucze publiczne uprawnionych osób. Zamki tego typu montowane w mieszkaniach i samochodach logują wejścia i wyjścia. Otwierają się na żądanie policji.

Bardziej paranoiczni użytkownicy dodają do tego systemu konieczność wprowadzenia kodu bądź wykreślenia na czytniku odcisku palca jakiegoś zaprogramowanego symbolu. Cena takiego zamka wynosi około 500 zł.

Ceny podane są dla dużych modeli nadających się do montowania w drzwiach mieszkań. Zamki do walizek, kufrów i skrzyń są tańsze o 150 zł, zaś większe modele – do bram i temu podobnych – o 200 zł droższe.

Czujnik ruchu

Cena:
ultradźwiękowy – 150 zł,
radarowy – 200 zł,
podczerwieni – 100 zł.

Niezbyt skomplikowane urządzenie służące do wykrywania poruszających się obiektów. Istnieją dwie główne odmiany takich czujników: ultradźwiękowe, wykrywające zmiany ciśnienia powietrza powodowane przez poruszający się obiekt, oraz radarowe, wykorzystujące efekt Dopplera. Czujniki podczerwieni wykrywają źródła ciepła w polu widzenia urządzenia. Każdy rodzaj urządzenia wyposażony jest we własne źródło zasilania, co pozwala na ciągłą pracę mimo zaniku zasilania centralnego.

Oszukanie czujnika ruchu – czyli niezauważone przedostanie się przez nadzorowany obszar – wymaga zdania skomplikowanego (20) testu *skradania: powolnego*. Czujniki można podłączyć do wielu urządzeń – od prostego głośniczka, który ma zawiadamiać ludzi o wykryciu ruchu, przez syrenę alarmową czy reflektory, po centralkę systemu alarmowego.

Czujnik nacisku

Cena: 50 zł plus 10 zł za metr kwadratowy.

Proste urządzonko reagujące na deptanie. Czujnik taki ma postać małego krążka montowanego w podłodze lub maty przykrywanej wykładziną.

Czujnik laserowy

Cena: 30-100 zł.

Zestaw laser – fotokomórka. Przerwanie promienia lasera (czyli zasłonięcie fotokomórki) powoduje reakcję urządzenia. Tańsze wersje nadają się do stosowania w budynkach, natomiast droższe to zestawy do użycia poza pomieszczeniami. Zestaw zewnętrzny ma zazwyczaj formę tyczki, w którą wbudowany jest laser, kilka fotokomórek i nadajnik radiowy. Zastosowanie kilku takich tyczek umożliwia ogrodzenie całkiem sporego terenu „laserowym płotem" powiadamiającym o przekroczeniu linii czujników.

Centralka systemu alarmowego

Cena:
oprogramowanie (dla terminala domowego lub osobnego komputera): 2000 zł,
panel sterowania (za sztukę): 100 zł,
sprzęt na centralkę: 2000 zł.

Serce domowego systemu alarmowego – stacja zbierająca dane z podłączonych do niej czujników. Standardowa centrala bez problemu obsługuje wykrywacze ruchu, czujniki zbliżeniowe i nacisku, sensory laserowe itp. Centralka umożliwia zaprogramowanie systemu alarmowego na reagowanie tylko na obiekty o określonych parametrach, automatyczne uzbrajanie systemu lub jego części w zadanych godzinach itp. Zadaniem centralki jest też zawiadamianie odpowiednich służb lub wynajętej agencji ochrony o alarmie za pośrednictwem sieci komórkowej lub Internetu.

Narzędzia do włamań
Dostępność: S
Cena:
mały zestaw: 600 zł
normalny zestaw: 1000 zł
duży zestaw: 2000 zł

Zestaw narzędzi do otwierania zamków oraz zakładania i zdejmowania systemów zabezpieczeń. Obejmuje narzędzia mało subtelne (piłki, przecinaki, młotek, łamacz zamków samochodowych), tradycyjne (wytrychy, stetoskop, pilniki do dorabiania kluczy) i elektroniczne (śrubokręty, miernik uniwersalny, cążki, generator przebiegów). Liczba gadżetów zależy od rozmiarów zestawu, tak samo jak modyfikator dawany przez zestaw do testów umiejętności – mały zestaw redukuje ujemny modyfikator do -1, normalny pozwala na test bez ujemnych modyfikatorów, natomiast duży zestaw narzędzi daje modyfikator +1.

Wytrych kumulacyjny
Cena: 100 zł.
Dostępność: XS.

Sympatycznie eufemistyczna nazwa dla małego ładunku kumulacyjnego, który wysadza zamek w powietrze. Ładunek ma wielkość walca 5 x 3 cm i zamknięty jest w wodoszczelnym pudełku, które z jednej strony jest samoprzylepne. Z drugiej strony ładunku znajduje się krótka instrukcja obsługi oraz zabezpieczona zawleczka do chemicznego, pięciosekundowego zapalnika. Z konwencjonalnych zamków tylko stalowa sztaba w poprzek drzwi oprze się takiemu „wytrychowi".

Papilarki
Cena: 500 zł.
Dostępność: XR.

Rękawiczki z polimeru imitującego skórę, z odwzorowanymi zgięciami skóry, liniami papilarnymi, włoskami i paznokciami. Podstawowym zastosowaniem papilarek jest oczywiście oszukiwanie czytników linii papilarnych. Papilarki są dość odporne na zużycie – oszczędnie noszona para wystarcza na ponad rok, ale codziennie wykorzystywane zetrą się w trzy miesiące.

Paluch
Cena: 1200 zł.
Dostępność: XR.

Paluch służy do oszukiwania czytników linii papilarnych. Jest niewiele większy od kciuka. Z jednej strony paluch zakończony jest standardowym złączem komputerowym (do wczytywania wzorów palca), z drugiej – bryłką plastiku z pamięcią, która przybiera pożądany kształt. Przydatną cechą palucha jest możliwość pobrania wzoru linii papilarnych bezpośrednio z żywego palca.

Oko w pudełku
Cena: 1500 zł.
Dostępność: XR.

Oko w pudełku służy do oszukiwania skanerów tęczówki. Z jednej strony wyposażone jest w złącze do komputera, przez które można wgrać pożądany wzór oka, z drugiej – w odpowiednik gałki ocznej, który należy przyłożyć do skanera. Okiem w pudełku oszukać można wszystkie skanery siatkówki prócz najbardziej skomplikowanych, skanujących także otoczenie oka.

Mieszkanie

W większości miast problem braku mieszkań nie występuje. Nietrudno jest znaleźć pusty masowiec, w zasadzie gotowy do zasiedlenia. Mieszkania w masowcach mają wprawdzie niski standard, ale lepsze to niż brak mieszkania (albo życie z rodziną).

Mimo to niektórzy zajmują pomieszczenia nielegalnie, mieszkają kątem u ludzi albo po prostu na ulicy. Zwykle czynią tak 404 i inni nielegalni oraz poszukiwani przestępcy.

Mieszkanie w masowcu
Cena (zawiera także opłaty za media): 500 zł miesięcznie, bezrobotni za darmo.

Podstawowe i najpopularniejsze miejsce zamieszkania. Standardowa jednostka mieszkalna masowca to niska (210 cm), wąska klitka o powierzchni 18 metrów kwadratowych. Mieszkanie takie zawiera wyposażoną wnękę kuchenną i mikroskopijną łazienkę składającą się wyłącznie z muszli i kabiny prysznicowej. W standardzie zawierają się też proste, trudne do zniszczenia meble oraz niezbyt zaawansowany terminal aktywizyjny. W czasach Wojny jedna taka jednostka mieszkalna przysługiwała rodzinie – posiadanie dziecka uprawniało do większego mieszkania składającego się z dwóch połączonych jednostek. Obecnie przepisy się rozluźniły – słabo zasiedlonych masowców jest dużo, więc za niewielką dopłatą można zakwaterować się w mieszkaniu złożonym z dwóch albo trzech takich klitek. Jeśli pominąć problemy nieodłącznie związane z supermasowcami – żulię, ciasnotę, częste awarie, wstrętny smak recyklowanej wody – w takim powiększonym mieszkaniu da się żyć w miarę znośnie.

Wygodne mieszkanie
Cena (z opłatami za media): 800 zł miesięcznie.

Standard dla ludzi zatrudnionych na dobrym stanowisku, z przyzwoitymi dochodami. Mieszkanie takie to kilkupokojowe lokum w wygodnym, dobrze utrzymanym bloku albo szeregowcu – przyjemny wystrój wnętrza, gustowne, proste meble, kuchnia i łazienka o akceptowalnym wyposażeniu i rozmiarach. Takie mieszkania są już znacząco nasycone elektroniką sterowaną przez domowy terminal. Dom, w którym takie lokum się mieści, z pewnością ma kontrolę dostępu lepszą niż prosty domofon w bloku, jest też zapewne monitorowany przez jakąś agencję ochrony.

Komfortowe mieszkanie

Cena (z opłatami za media): 1300 zł miesięcznie.

Mieszkanie z wygodami, zazwyczaj na terenie małego kompleksu mieszkalnego albo Osiedla Zamkniętego. Przestronne, estetyczne, całkowicie skomputeryzowane mieszkanie, pełne udogodnień dla mieszkańców – wszystkie systemy sterowane głosem, lodówka automatycznie zamawiająca kończące się produkty czy robot sprzątający to standard. Tak samo jak luksusowy sprzęt audiowideo, mocny terminal i wanna z hydromasażem. Dom taki jest chroniony przez porządną agencję ochrony i profesjonalnie zabezpieczony przed wtargnięciem dron czy prostackim włamaniem.

Sprzęt medyczny i chemia

Ubezpieczenia

Ubezpieczenie podstawowe

Cena: „darmo", wliczone w świadczenia dla bezrobotnych lub składkę podatkową.

Ubezpieczenie podstawowe zapewnia zwrot kosztów leczenia będącego następstwem wypadku, finansuje pochówek oraz daje dostęp do opieki medycznej na terenie całego kraju. Taka jest teoria. W praktyce jakość usług pozostawia sporo do życzenia. W kontraktowych klinikach leczą studenci-stażyści, do specjalistów są długie kolejki, przychodnie wyczerpują często limity na zabiegi i odsyłają pacjentów do innych placówek itd. Posiadacz ubezpieczenia podstawowego może liczyć na przyjazd karetki wezwanej przyciskiem POMOCY™, ale za wezwanie do sytuacji niebędącej zagrożeniem życia należy zapłacić. Mocno ograniczony jest także dostęp do zdobyczy nowoczesnej medycyny – można oczywiście liczyć na przeszczep życiowo ważnego organu lub wstawienie bionicznego zamiennika, lecz czas oczekiwania na organy liczy się w miesiącach, a bionika jest tania i toporna. Całkowicie niedostępne są zabiegi kosmetyczne (poza przypadkami ciężkich poparzeń i podobnymi) – celem podstawowego świadczenia jest ratowanie życia, a nie polepszanie jego jakości. Wszystkie te ograniczenia sprawiają, że kto tylko może – to jest postacie o statusie wyższym niż 1 – wykupuje sobie ubezpieczenie medyczne.

Ubezpieczenie medyczne

Cena zależy od poziomu usługi.

Poziom 1 – 150 zł miesięcznie.
Poziom 2 – 300 zł miesięcznie.
Monitoring HTR – 300 zł miesięcznie.
Usługa CSA – 200 zł miesięcznie.

Usługa ta to uprzywilejowany dostęp do klinik którejś z krajowych sieci medycznych. Posiadacz ubezpieczenia medycznego nie musi martwić się kolejkami u specjalistów czy wielomiesięcznym oczekiwaniem na zabiegi. Ma także dostęp do nowoczesnych technik medycznych. Benefity zależą od poziomu usługi.

Ubezpieczenie poziomu 1 pozwala na sprawny, szybki dostęp do pomocy medycznej. Posiadacz ubezpieczenia tego poziomu może liczyć na szybki przyjazd karetki pogotowia wezwanej przez system POMOCY™ i bezpłatną pomoc ratownika medycznego. Wszelkie poważne operacje – transplantacje organów, instalacja bioniki – odbywać się będą tak szybko, jak to możliwe, a wszczepiane elementy będą dobrej jakości. Ten poziom ubezpieczenia medycznego zapewnia darmowe (w najgorszym przypadku niedrogie) utrzymanie stanu zdrowia ubezpieczonego na poziomie, w którym był w momencie wykupu usługi. Wymogiem narzuconym przez ubezpieczalnię jest poddawanie się co kwartał badaniom lekarskim i dostosowanie trybu życia do wskazań lekarzy i dietetyków. Alternatywą dla regularnych wizyt na badaniach jest zgoda na instalację w domu systemu nadzoru. Pilnuje on trybu życia ubezpieczonego, nadzorując jego dietę i nawyki (na podstawie zawartości lodówki oraz analizy produktów przemiany materii) i na bieżąco udziela mu wskazówek. Stosowanie się do nich jest dobrowolne; alternatywa to wzrost składki, najczęściej dwukrotny. Założyć można, że taki poziom ubezpieczenia medycznego wliczony jest w zaletę *status 2*.

Ubezpieczenie poziomu 2 pozwala na utrzymanie i polepszanie poziomu zdrowia. Prócz wszelkich usług dostępnych przy niższym stopniu świadczenia poziom 2 pozwala na częściowe usunięcie kłopotów ze zdrowiem, które występowały przed wykupieniem ubezpieczenia. Z punktu widzenia mechaniki oznacza to, że stosowanie się do wskazań lekarzy, psychologów czy dietetyków sprawi, że wady postaci będą stopniowo zanikać – ulegną redukcji o poziom. Efekt ten dotyczy znacznej części wad wrodzonych i większości wad psychicznych. Dodatkowo posiadacz ubezpieczenia poziomu 2 jest traktowany priorytetowo we wszelkiego rodzaju wypadkach – karetka jest do niego wysyłana szybciej i to on jest zabierany do szpitala w pierwszej kolejności.

Osoby, które potrzebują gwarancji szybkiego ratunku, mogą do tego ubezpieczenia dokupić usługę **monitoringu High Threat Response.** Monitoring HTR gwarantuje przybycie pojazdu ratunkowego w ciągu trzech minut od otrzymania wezwania oraz podjęcia ubezpieczonego na pokład niezależnie od sytuacji na ziemi. Jeżeli wezwanie nadeszło spoza terenu miasta, gwarantowany czas dotarcia wydłuża się do kwadransa. Do obsługi takich wezwań stosuje się orki ratownictwa medycznego z uzbrojonym personelem na pokładzie.

Kolejną opcją jest **usługa Complete Security Assistance.** Zapewnia ona nie tylko pomoc medyczną, ale także fizyczną i prawną ochronę ubezpieczonego. W razie potrzeby ubezpieczony dysponuje wsparciem systemu eksperckiego-prawnika, ochrony osobistej, a w przypadkach ekstremalnych – drużyny szturmowej, która odbije go z rąk porywaczy. CSA zajmuje się też kwestiami przyziemnymi – autoholowaniem po wypadku czy rozliczeniem kwestii odpowiedzialności cywilnej za zalanie sąsiada z dołu.

Ubezpieczalnia wymaga od posiadaczy ubezpieczenia poziomu 2 zgody na instalację systemu nadzoru. Stanowczo sugeruje się też monitoring 24/7 za pośrednictwem biomonitora. Biomonitor zajmuje się śledzeniem na bieżąco oznak życia ubezpieczonego i w razie potrzeby automatycznie wzywa karetkę. Monitoring 24/7 jest przymusowy dla usługi HTR – jest on gwarancją jej sprawnego działania. Osoby z wykupioną usługą CSA muszą zgodzić się także na nadzór audiowideo prowadzony przez ubezpieczalnię. W praktyce oznacza to stałe noszenie przy sobie weryfikowanej kryptograficznie kamery cyfrowej, której zapis może być wykorzystywany jako materiał dowodowy. Zebrane przez system nadzoru materiały służą do regulacji trybu życia ubezpieczonego (w przypadku usługi CSA może to dotyczyć także życia towarzyskiego). Niestosowanie się do rad systemów eksperckich powoduje drastyczny wzrost wysokości składki.

Ten poziom ubezpieczenia – bez usług dodatkowych – wliczony jest w zaletę *status 3*. Wykupienie go jest też wskazane dla osób pracujących w niebezpiecznych zawodach (w niektórych przypadkach jest już uwzględniony – patrz zaleta *agent*).

Eksterytorialne ubezpieczenie medyczne

Cena zależna od poziomu usługi.

Poziom 1+ – 250 zł miesięcznie.
Poziom 2+ – 450 zł miesięcznie.
Monitoring HTR – 350 zł miesięcznie.
Usługa CSA – 300 zł miesięcznie.

Różnica między ubezpieczeniem zwykłym a eksterytorialnym polega na tym, że do terapii postaci stosowane jest pełne spektrum technologii medycznej – redukowane jedynie przez poziom wykupionej usługi.

Oznacza to, że postać może liczyć na przeszczep klonowanych organów czy naprawę układu nerwowego przez komórki macierzyste, może za dodatkową opłatą skorzystać ze zdobyczy biotechnologii albo poddać się terapii retrowirusowej. Zastosowanie tych technik – niedozwolonych przez polskie prawo – możliwe jest dzięki temu, że postać leczona jest w szpitalu na terytorium suwerennej korporacji.

Ubocznym efektem eksterytorialności szpitali jest szczególny stopień ochrony prawnej. Pacjent w eksterytorialnym szpitalu znajduje się za granicą i nie może zostać z niego po prostu wywleczony przez policję. Korporacja medyczna ma podpisaną umowę o ekstradycji (jest to warunek prowadzenia interesów) i wydobycie osoby, która złamała prawo, jest możliwe, ale dłużej trwa. Prywatność klientów z wykupioną usługą CSA jest także lepiej chroniona. Monitoring życia prywatnego ubezpieczonego prowadzony jest przez systemy znajdujące się poza granicami Polski – niezobowiązane prawnie do zawiadamiania organów ścigania o zarejestrowanym przestępstwie. Na żądanie policji lub prokuratury zapisy muszą zostać udostępnione (na mocy ustaleń podobnych do umów o ekstradycji), to jednak wymaga czasu, a korporacja może odmówić dostępu, jeśli strona polska nie przedstawi przekonujących przyczyn.

Sprzęt ratownictwa medycznego

Taśma opatrunkowa

Cena: 50 zł za puszkę.
Dostępność: XP.

Niewielka rolka uniwersalnego bandaża nasączonego kontaktowym antybiotykiem i środkiem powstrzymującym krwawienie oraz z warstwą kleju chirurgicznego. Taśma jest szczelnie zamknięta w niewielkiej puszce. Używanie taśmy jest proste – należy wyciągnąć odpowiedni kawałek z puszki, oderwać na jej zaostrzonej krawędzi, po czym nalepić na ranę. Puszka taśmy starcza na dziesięć opatrunków.

Puszka taśmy opatrunkowej liczy się jako „podstawowe narzędzia" do udzielenia pierwszej pomocy – umożliwia wykonanie testu umiejętności *pierwsza pomoc* lub *paramedyk* z modyfikatorem -2.
Wykonywane przy użyciu taśmy opatrunkowej testy *pierwszej pomocy* lub *paramedyka* mające na celu powstrzymanie krwawienia wykonywane są z modyfikatorem +5.

Opatrunek polowy

Cena: 15 zł.
Ukrywalność: K.

Wojskowy jednorazowy zestaw pierwszej pomocy. Zawiera samoprzylepny, prosty w użyciu opatrunek tamujący krwawienie i sterylizujący ranę. Większość opatrunków dostępnych w sklepach z demobilem jest na granicy przeterminowania, czyli pochodzi z czasów Wojny z Obcymi.

Opatrunek polowy liczy się jako „podstawowe narzędzia" do udzielenia pierwszej pomocy – umożliwia wykonanie testu umiejętności *pierwsza pomoc* lub *paramedyk* z modyfikatorem -2.

Wykonywane przy użyciu opatrunku polowego testy *pierwszej pomocy* lub *paramedyka* mające na celu powstrzymanie krwawienia wykonywane są z modyfikatorem +10.

Apteczka
Cena: 75 zł.
Ukrywalność: Kr.

Standardowa apteczka samochodowa wyposażona we wszystko, co apteczka mieć powinna: kilka taśm opatrunkowych (patrz wyżej), bandaż, środki przeciwbólowe, plaster, lateksowe rękawiczki itp.

Apteczka liczy się jako „narzędzia" do udzielenia pierwszej pomocy, czyli umożliwia testowanie umiejętności *pierwsza pomoc* lub *paramedyk* bez ujemnych modyfikatorów.

Polowy zestaw medyczny
Cena: 1500 zł.
Dostępność: S.
Ukrywalność: T.

Duża, sztywna torba pełna środków opatrunkowych, gazy, antybiotyków, narzędzi medycznych i diagnostycznych oraz podobnych gadżetów. Powszechnie używana przez paramedyków i wojskowych sanitariuszy. Pozwala na skuteczne opatrzenie nawet poważnych ran, reanimację i niezbyt skomplikowane zabiegi chirurgiczne.

Polowy zestaw medyczny liczy się jako „obfitość narzędzi" przy testach *pierwszej pomocy* i *paramedyka*, oraz jako „podstawowe narzędzia" przy testach *medycyny*. Co za tym idzie, testy *paramedyka* i *pierwszej pomocy* wykonywane są z modyfikatorem +2, zaś medycyny -2.

Kriostabilizator
Cena: 4000 zł.
Dostępność: XS.
Ukrywalność: T.

Kriostabilizator polowy (zwany slangowo „zamrażarką") służy do utrzymania przy życiu mózgu ciężko rannego człowieka. Za pośrednictwem sztywnego kołnierza zamrażarka podaje bezpośrednio w tętnice szyjne schłodzoną i natlenioną syntetyczną krew z dodatkiem glukozy i środków przeciwwstrząsowych.

Użycie kriostabilizatora utrzymuje mózg przy życiu i zapobiega utracie percepcji, inteligencji i determinacji w czasie śmierci klinicznej. Podłączenie wymaga dwóch rund i zdanego przeciętnego (15) testu *medycyny* lub *paramedyka*.

Przenośne stanowisko chirurgiczne
Cena: 10 000 zł.
Dostępność: S.

„Przenośne" w sensie „dające się transportować w dużej furgonetce", stanowisko to jest w pełni wyposażoną, małą salką operacyjną na jednego pacjenta. Z takich stanowisk chirurgicznych ustawia się polowe szpitale, stosuje się je też do doraźnej pomocy lekarskiej w obszarach klęsk żywiołowych i podobnych sytuacjach.

Przenośne stanowisko chirurgiczne liczy się jako „narzędzia" do testów *medycyny* przy operacjach. Wszelkie testy przy operacji wykonuje się bez ujemnych modyfikatorów. Stanowisko takie jest przystosowane do teleoperacyjnego sterowania.

Farmaceutyki

Akcelerator regeneracyjny
Cena: 300 zł za dawkę.
Dostępność: S (tylko dla lekarzy).
Czas działania: 48 godzin.

Szeroki plaster nasączony środkami przyspieszającymi naturalne procesy regeneracyjne organizmu. Działa na podobnej zasadzie co immunosymbionty (patrz niżej) i nie działa na osoby z tą biomodyfikacją. Ubocznym efektem akceleratora jest zwiększenie apetytu leczonej osoby.

Zastosowanie akceleratora regeneracyjnego powoduje skrócenie czasu wyleczenia jednego punktu obrażeń do dwóch dni.

Antykac
Cena: 50 zł za plaster, 25 zł za listek pięciu pigułek.
Czas działania: plaster – 24 godziny, pigułka – 1 godzina.

Antykac wiąże toksyny powstające w procesie metabolizowania alkoholu. Bardzo popularny środek umożliwiający picie bez „syndromu dnia następnego".

Plaster Botox
Cena: 150 zł za jednorazowy zestaw plastrów.
Dostępność: XL (dostępne na receptę).
Czas działania: 8 godzin.

Plastry Botox zawierają botulinę rozluźniającą i częściowo paraliżującą mięśnie. Zastosowanie plastrów Botox na twarz usuwa zmarszczki (taki jest podstawowy sposób użycia), a także „usztywnia" mimikę. Na twarzy potraktowanej botoksem przez pewien czas nie występują drobne grymasy, co znakomicie ułatwia kłamanie.

Użycie plastrów Botox na twarz i dłonie daje modyfikator +5 do umiejętności *manipulacja: blefowanie*. Prócz tego trudność oszukania wykrywaczy kłamstw maleje o dwa poziomy.

DTOX

Cena: 150 zł za jednorazową aerostrzykawkę.
Dostępność: XP.
Czas działania: dwie godziny.

Opracowana przez wojsko i dla wojska mieszanka antidotów na najpopularniejsze trucizny, toksyny i gazy bojowe. Usuwa efekty fizycznego zmęczenia mięśni, wiąże neurotoksyny (gazy paraliżujące, kurarę itp.), środki nasenne i obezwładniające, cyjanki, a także narkotyki i alkohol. DTOX obciąża nerki i pozostawia użytkownika dość sponiewieranym – przez następne dwanaście godzin postać ma modyfikator -2 do budowy.

Środki przeciwwstrząsowe

Cena: 50 zł za dawkę.
Dostępność: S (wyłącznie do użytku lekarzy i paramedyków).
Czas działania: natychmiastowy.

Zestaw farmaceutyków podawanych w celu zapobiegnięcia wstrząsowi pourazowemu albo minimalizacji jego efektów. Po wstrzyknięciu dawki udany przeciętny (15) test *medycyny* lub *paramedyka* zwróci 1/3 utraconych punktów z puli obrażeń ogólnych. Kolejne dawki nie przynoszą żadnych efektów, środek nie usuwa także obrażeń przypisanych strefom ani nie zwraca punktów utraconych w wyniku działania trucizn.

Trucizny

Cyjanki

Cena: 200 zł za dawkę.
Dostępność: XXP.

Cyjanki to silnie toksyczne sole kwasu cyjanowodorowego. Są powszechnie stosowane w wielu gałęziach przemysłu, toteż ich pozyskanie jest stosunkowo łatwe. Zatrucie cyjankami powoduje zakłócenie procesów oddychania komórkowego i szybką śmierć. Dawka śmiertelna cyjanku wynosi około 250 miligramów – porcja wielkości mniej więcej paznokcia.

Co trzydzieści sekund (dziesięć rund) po przyjęciu dawki postać otrzymuje 1K+3 obrażeń ogólnych. Po minucie ofiara traci przytomność. Obrażenia trwają do momentu podania DTOX-u, udzielenia pomocy medycznej (skomplikowany (20) test *medycyny*) albo śmierci postaci.

Rycyna

Cena: 50 zł za dawkę.
Dostępność: XXN.

Rycyna to silnie trująca substancja pochodzenia roślinnego otrzymywana z nasion rącznika. Produkcja rycyny jest stosunkowo prosta – rącznik jest rośliną ozdobną. Rycynę można ofierze podać doustnie, w postaci aerozolu albo podskórnie, zastrzykiem (np. z pistoletu strzałkowego). Śmierć następuje w ciągu kilkudziesięciu godzin od zatrucia. Dawka śmiertelna rycyny to mniej więcej miligram.

Czas, po jakim zaczyna działać rycyna, zależy od sposobu podania: osiem godzin dla aerozolu, dwanaście dla zastrzyku, trzydzieści sześć dla zatrucia pokarmowego. Po upływie tego czasu ofiara otrzymuje 1K obrażeń ogólnych co godzinę. Nie istnieje antidotum przeciw rycynie – jedyny sposób na przeżycie zatrucia to intensywna hospitalizacja i czekanie, aż organizm poradzi sobie z trucizną sam. Przeciętny (15) test *medycyny* zapobiega otrzymaniu obrażeń – test musi być powtarzany co godzinę. Po czterdziestu ośmiu godzinach można zacząć wykonywać testy na przezwyciężenie trucizny. Skomplikowany (20) test budowy oznacza, że rycyna została wypłukana z organizmu. Próbę można powtarzać co godzinę.

Kurara

Cena: 75 zł za dawkę.
Dostępność: XN dla pokątnie produkowanej kurary, S dla medycznych środków rozkurczowych.

Kurara jest neurotoksyną zwiotczającą mięśnie. Działa bardzo głęboko, zatrzymując pracę także mięśni oddechowych, co sprawia, że ofiara po prostu się dusi. Analogi kurary są powszechnie stosowane jako medyczne środki rozkurczowe podczas przygotowania pacjenta do operacji. Dawka skuteczna kurary – powodująca pełne zwiotczenie wszystkich mięśni – to poniżej miligrama. Kurarę podaje się dożylnie, przez zastrzyk albo pistolet strzałkowy.

Kurara zaczyna działać pięć rund po otrzymaniu zastrzyku. Co rundę należy wykonać przeciętny (15) test budowy. Porażka oznacza, że ofiara traci kontrolę nad mięśniami – otrzymuje modyfikator -1 do budowy, zręczności i zwinności. Modyfikator rośnie co rundę – w drugiej rundzie wynosi -2, w trzeciej -3 itd. Kiedy modyfikator wyniesie -15, postać ma zwiotczone wszystkie mięśnie z oddechowymi włącznie. Od tego momentu obowiązują zasady duszenia się. Kurarę można zneutralizować podaniem DTOX-u,

a jeśli nie ma go pod ręką, ofiarę można utrzymywać przy życiu, wykonując sztuczne oddychanie – przez następną godzinę. Po godzinie zwiotczenie zaczyna mijać, postać odzyskuje funkcję oddechową i modyfikator -15 do BUD, ZRC i ZWN. Wysokość tego modyfikatora spada co rundę o 1.

Narkotyki

A drug is not bad. A drug is a chemical compound. The problem comes in when people who take drugs treat them like a licence to behave like an asshole.
Frank Zappa

Zastrzeżenie na wszelki wypadek: **Nie popieramy, nie zachęcamy, nie pochwalamy i nie usprawiedliwiamy zażywania narkotyków.** To tylko gra. Jeśli nie jesteś w stanie tego dostrzec, zamknij podręcznik, połóż się na podłodze i zachowaj spokój.

Lacrimosa (Czarna Wdowa, Sobotni Dół)

Cena: 5 zł za fiolkę przezroczystego płynu.
Dostępność: N – dostępny w części lokali.
Czas działania: jedna dawka – 5 godzin.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

Lacrimosa jest depresantem popularnym wśród „mrocznej młodzieży". Przyswojenie dawki powoduje odpływ chęci do życia i melancholię. Postać rozkleja się i zaczyna nad sobą rozczulać, przekonana o beznadziei i swojej ogólnej bezwartościowości. Lacrimosa jest też supresantem seksualnym – postać traci jakąkolwiek ochotę na seks.

Postać pod działaniem lacrimosy ma modyfikator -3 do wszelkich testów (wynikający z rozbicia psychicznego) i dodatkowo -2 do testów determinacji. Nabywa także wadę *aseks*. Po zaprzestaniu działania środka postać czuje się lekko wyżęta (-1 do inteligencji i percepcji), ale za to jest nieco bardziej pozbierana psychicznie (redukuje modyfikator wynikający ze stresu o trzy punkty za każdą przyjętą dawkę). Brak popędu płciowego utrzymuje się przez następne dwanaście godzin.

Przedawkowanie lacrimosy (to jest przyjęcie więcej niż jednej dawki na każdy punkt budowy) powoduje wpadnięcie w morderczą, czarną depresję i może prowadzić do prób samobójczych.

Marihuana (zielsko, trawka, gandża)

Cena: w zależności od „opakowania:
paczka papierosów „Witkace" – 25 zł, paczka „Witkaców Light" – 30 zł,
suszone ziele – 2 zł za porcję wystarczającą na skręta,
ciastko „Greenie" – 5 zł,
drink „Zielony Smok" – 15 zł.
Dostępność: P – marihuana jest legalna w Polsce.
Czas działania: jedna dawka – 3 godziny.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: łatwy (10).

Kultowa używka neohippisów, popularna wśród młodzieży (mimo że sprzedaż marihuany nieletnim jest zabroniona). Przyjęcie porcji zielska rozluźnia i rozleniwia. Występują problemy z logicznym rozumowaniem i koordynacją ruchową. Użytkownikowi zazwyczaj poprawia się znacznie nastrój – świat zaczyna go śmieszyć.

Postać pod wpływem trawki ma modyfikator -2 do zręczności, zwinności i inteligencji oraz modyfikator -1 do percepcji. Po zakończeniu działania środka pozostaje lekkie otępienie (-1 do INT i PER) i stan rozluźnienia (modyfikator ze stresu zostaje obniżony o dwa punkty).

Przedawkowanie trawki jest niemożliwe. Uzależnienie od zielska wiąże się z nabyciem wady *lenistwo*.

Neuroizotropina (Błękit, Spokój Grabarza)

Cena: 5 zł za czternaście dawek (listek małych, niebieskich kapsułek).
Dostępność: XP – dostępny w aptekach i niektórych sklepach.
Czas działania: jedna dawka – 8 godzin.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: skomplikowany (20).

Neuroizotropina to silny środek uspokajający powszechnie używany przez ludzi o wysokim poziomie stresu. Podczas Wojny z Obcymi opakowanie neuroizotropiny było częścią przydziału żywności dla bezrobotnych. Przyjęcie dawki błękitu rozluźnia i przepełnia użytkownika poczuciem bezpieczeństwa. Środek spowalnia reakcje i skraca czas koncentracji uwagi, a także lekko zwiotcza mięśnie i pogarsza koordynację ruchową. Reakcje emocjonalne robią się trudniejsze do opanowania, ale i łagodnieją – postać ma tendencję do rozklejania się.

Postać pod wpływem błękitu ma modyfikator -1 do ZRĘCZNOŚCI i ZWINNOŚCI, -2 do INTELIGENCJI i PERCEPCJI oraz -3 do DETERMINACJI. Modyfikator wynikający ze stresu zostaje zredukowany do zera, na czas działania środka zawieszone zostaje działanie wszelkich wad negatywnie wpływających na samokontrolę: *fobii*, *kompulsji* i podobnych. Zanika agresja i popęd seksualny (postać czasowo nabywa wadę *aseks*). Po zakończeniu działania środków pozostaje tylko modyfikator do współczynników utrzymujący się przez osiem godzin za każdą przyjętą dawkę. Jeżeli modyfikator stresu postaci był większy niż -6, powraca w całości, w przeciwnym wypadku wraca zmniejszony o dwa punkty.

Przedawkowanie neuroizotropiny następuje po zażyciu większej liczby dawek niż wynosi podwojona budowa postaci. Następuje wtedy zapaść – stopniowa utrata przytomności połączona z silnym spadkiem ciśnienia krwi i zaburzeniami oddychania. Jeśli w ciągu godziny postaci nie udzieli się pomocy medycznej (przeciętny (15) test *medycyny* albo skomplikowany (20) test *paramedyka*), następuje zejście śmiertelne. Odratowana postać musi zdać przeciętny (15) test BUDOWY, aby ustrzec się uszkodzenia układu nerwowego – skutkuje ono trwałym zmniejszeniem inteligencji o jeden punkt oraz nabyciem jednego poziomu wady *upośledzenie emocjonalne*.

Flash Gordon (FG, Dopała, Prezydenci)

Cena: 10 zł za dawkę (jadalny kwadracik przypominający znaczek pocztowy).
Dostępność: N – jeden z najpopularniejszych środków.
Czas działania: jedna dawka – 5 godzin.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

FG to lekki, niewyniszczający organizmu stymulant. Jest nietrudny w produkcji, trwały i łatwy w składowaniu. Zapewne dzięki temu zyskał popularność jako uliczny pieniądz, drugi po metalach szlachetnych środek barterowy. Zazwyczaj występuje jako arkusik dziesięciu dawek przypominający fragment arkusza znaczków pocztowych. Na takich arkusikach są zwykle wydrukowane kopie starego studolarowego banknotu. Zażycie dawki FG powoduje przypływ sił, polepszenie koncentracji, sprawności ogólnoruchowej i żwawości.

Postać pod wpływem FG dostaje modyfikator +1 do wszystkich współczynników. Modyfikatory wynikające ze zmęczenia ulegają obniżeniu o punkt. Po zakończeniu działania postać dostaje modyfikator -1 do wszystkich współczynników, wraca także modyfikator zmęczenia. Ujemny modyfikator utrzymuje się przez tyle dób, ile zażyto dawek, albo do pierwszej solidnie przespanej nocy (osiem godzin nieprzerwanego snu likwiduje go).

Przedawkowanie Flasha Gordona następuje po zażyciu ponad dziesięciu dawek naraz. Postać zapada wtedy w śpiączkę, z której już się nie obudzi, o ile w ciągu następnych dwunastu godzin nie zostanie hospitalizowana. Skuteczne oczyszczenie organizmu wymaga przeciętnego (15) testu *medycyny*.

Hiperkaina (Black Bull, Warp 7)

Cena: 7 zł za trzy dawki – puszkę napoju energetyzującego Warp 7 lub odpowiednika.
Dostępność: P – dostępna w każdych porządnych delikatesach.
Czas działania: jedna dawka – 20 minut.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

Hiperkaina jest legalnie dostępnym środkiem pobudzającym popularnym wśród ludzi, którzy muszą czasem zarwać nockę. Najczęściej przyjmowana jako napój energetyzujący, dostępna także w postaci ampułek do zastrzyków. Przyjęcie dawki hiperkainy uniemożliwia sen (nawet wywołany środkami usypiającymi), pobudza i otrzeźwia. Nie należy łączyć hiperkainy z alkoholem.

Hiperkaina usuwa pięć punktów modyfikatora wynikającego ze zmęczenia, lekko wyostrza zmysły (dając modyfikator +1 do umiejętności *obserwacja*) i powoduje lekką nerwowość (modyfikator -1 ze stresu). Kiedy środek przestaje działać, modyfikator zmęczenia wraca zwiększony o dwa punkty. Utrzymywać się będzie aż do porządnego wyspania się – usunie go osiem godzin nieprzerwanego snu (chyba że postać postanowi wypić jeszcze jedną puszkę).

Przedawkowanie hiperkainy następuje po zażyciu większej liczby dawek naraz niż wynosi budowa postaci. Powoduje ono zakłócenie akcji serca – 2K obrażeń ogólnych. Postać musi potem zdać łatwy (10) test odporności na ból – porażka oznacza utratę przytomności, zapaść i 1K obrażeń ogólnych na minutę do momentu otrzymania pomocy lekarskiej. Przeciętny (15) test *paramedyka* lub łatwy (10) test *medycyny* ustabilizuje postać. Jeżeli hiperkaina była przyswajana z alkoholem, liczbę dawek na potrzeby określania przedawkowania należy pomnożyć przez trzy.

Piącha (Soczek, Szczyna)

Cena: 6 zł za pięć stugramowych dawek w gustownym, plastikowym bidoniku.
Dostępność: N – popularny napój żulii.
Czas działania: jedna dawka – 3 godziny.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

Piącha to tani mózgogrzmot, odpowiednik „pół litra" dla żuli, oszczajmurków i tępych mięśniaków sterczących pod klatkami. Wstrętny w smaku i ostry w zapachu, gęsty, żółty płyn powoduje oszołomienie, zaburzenie koordynacji ruchowej, obniża samokontrolę i wzmaga agresję.

Przyjęcie dawki piąchy daje modyfikatory +2 do umiejętności *siła*, -1 do ZRĘCZNOŚCI i ZWINNOŚCI, -2 do PERCEPCJI i INTELIGENCJI, -3 do DETERMINACJI i +5 do odporności na ból. Kiedy piącha przestaje działać, pozostawia po sobie otępienie, niezborność ruchową i ból głowy (-2 do ZRC, ZWN, INT, PER) oraz straszny niesmak w ustach. Efekty te mijają po „klinie" (następnej dawce piąchy), ośmiu godzinach snu albo dwunastu godzinach niewielkiej aktywności.

Przedawkowanie piąchy następuje po przyjęciu więcej niż litra (dziesięciu dawek) na jednym posiedzeniu. Efekty to ostre wymioty, totalna dezorientacja (-3 do DET, INT, PER, ZRC, ZWN), napad agresji. Postać otrzymuje także 1K-1 obrażeń w korpus za każdą dawkę powyżej dziesiątej. Stan ten trwa godzinę za każdą dawkę powyżej dziesiątej. Po przejściu napadu postać pada i śpi głębokim snem przez co najmniej dwanaście godzin.

Uzależnienie od piąchy oznacza stałe efekty jak po zejściu, utrzymujące się aż do napicia się. Pierwsza dawka jedynie usuwa modyfikatory, przywracając postać do stanu normalności.

Kafelki (Ośmiokąty, Puzle)

Cena: 5 zł za jedną dawkę (prasowaną, ośmiokątną tabletkę, często miętową).
Dostępność: N – dostępny w większości klubów młodzieżowych.
Czas działania: jedna dawka – 5 godzin.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

Kafelki to niedrogi, popularny i niezbyt bezpieczny euforyk powszechnie spotykany w klubach młodzieżowych i na imprezach subtechno. Polepszają nastrój, wywołują lekkie oszołomienie i podniecenie erotyczne.

Przyjęcie kafelków daje modyfikator -1 do INTELIGENCJI i PERCEPCJI, wzmaga popęd płciowy oraz całkowicie wyłącza odczuwanie zmęczenia. Oznacza to, że postać, która w wyniku intensywnego wysiłku fizycznego (np. skakania na technoparty) osiągnęła modyfikator zmęczenia -5, nie odczuwa wyczerpania. Nie musi testować DETERMINACJI, żeby skakać dalej, ale nadal musi wykonywać testy *lekkoatletyki: kondycji*, aby nie zemdleć. W praktyce oznacza to, że postać może się bawić, aż padnie. Wtedy musi zdać łatwy (10) test BUDOWY albo doznać zapaści, co oznacza rozregulowanie pracy serca i krążenia oraz 1K obrażeń ogólnych co kwadrans. Z tego stanu wyprowadzi postać pomoc medyczna (przeciętny (15) test *paramedyka* lub łatwy (10) test *medycyny*). Po zaprzestaniu działania środka postać ma makabryczne bóle głowy (modyfikator -3 do wszystkich testów wymagających skupienia) oraz jest ogólnie rozbita i słaba jak niemowlę (-2 do wszystkich współczynników prócz DETERMINACJI). Stan ten trwa osiem godzin plus jedną za każdą przyjętą dawkę.

Przedawkowanie kafelków następuje po zjedzeniu więcej niż trzech dawek w ciągu sześciu godzin. Zaczyna się dość łagodnie – trwającą trzy godziny śpiączką, która bezobjawowo przechodzi w opisaną powyżej zapaść.

Uzależnienie od kafelków oznacza zaczynanie dnia w stanie rozbicia i osłabienia (jak na zejściu, minus bóle głowy), który mija po przyjęciu tabletki. Liczba tabletek, które pozwalają normalnie funkcjonować, zależy od poziomu wady *uzależnienie* – jedna przy lekkim, dwie przy średnim, trzy przy ciężkim. Każdy miesiąc uzależnienia oznacza utratę jednego punktu postaci z losowego współczynnika.

Tygrysek (Pasta z Ropuch, Kolorki, Pasztet)

Cena: 5 zł za malutką puszkę (ozdobioną wizerunkiem tygrysa i napisem „Maść rozgrzewająca") z jedną dawką, 40 zł za nieco większą puszkę z 10 dawkami.
Dostępność: XN.
Czas działania: jedna dawka – 2 godziny.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: łatwy (10).

Tygrysek jest halucynogenem popularnym w artystowskich środowiskach i wśród wyznawców „wolnej miłości" (jest wtedy używany do nacierania siebie i partnera). Produkowany jest z wydzieliny skórnej pewnego gatunku ropuchy, stąd też jedna z jego nazw. Przyjęcie porcji tygryska powoduje barwne halucynacje narastające stopniowo aż do całkowitego odcięcia użytkownika od rzeczywistości.

Konsumpcja tygryska (np. na podkładzie w postaci krakersa) powoduje stopniowe pojawianie się halucynacji. Większość użytkowników twierdzi, że działanie tygryska zaczyna się od przekłamań kolorów, jaskrawych błysków i powidoków, następnie przechodzi w paradę form geometrycznych tłoczących się w polu widzenia, by w końcu całkowicie odciąć użytkownika od świata, zastępując go pięciozmysłową halucynacją. Niezależnie od treści halucynacji w ciągu trzech minut od wzięcia tygryska użytkownik dostaje modyfikator -3 do wszystkich testów wymagających wzroku. Po kwadransie modyfikator ten rośnie do -5 i zaczyna dotyczyć wszystkich testów, zaś po 45 minutach użytkownik odpływa za daleko, żeby zdawać jakiekolwiek testy. Przy nacieraniu się tygryskiem należy zużyć trzykrotnie więcej środka, aby osiągnąć pożądany efekt, a zwidy pojawiają się trzykrotnie wolniej. Po powrocie do rzeczywistości użytkownik doświadcza bólu głowy (modyfikator -2 do testów wymagających skupienia) oraz sporadycznych halucynacji (-3 do wszystkich testów wymagających wzroku). Stan ten trwa sześć godzin plus godzina za każdą dawkę powyżej pierwszej.

Przedawkowanie następuje po przyjęciu większej liczby dawek niż wynosi podwojona budowa postaci. Objawia się lekkimi drgawkami i niezbornością ruchów (-2 do zręczności i zwinności) oraz mało intensywnymi halucynacjami (-3 do testów wymagających wzroku). Częste są też mdłości. Stan ten utrzymuje się przez trzy doby.

Masa (Paker, Mutant)

Cena: 10 zł za dawkę (dwie szczypty) żółtawego proszku.
Dostępność: N – prosty do kupienia w pobliżu tanich siłowni.
Czas działania: jedna dawka – 3 godziny.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: skomplikowany (20).

Stymulant wzmagający pobudliwość, siłę oraz przyspieszający wzrost mięśni. Bardzo popularny wśród osiedlowych twardzieli, kafarów i gości, którzy chcą szybko „złapać masę".

Zaciągnięcie się masą powoduje błyskawicznego „kopa" – wzrasta pobudliwość, odporność i siła (modyfikator +2 do *odporności na ból* i *siły*), spada zdolność kojarzenia (modyfikator -2 do INTELIGENCJI i PERCEPCJI). Kiedy środek przestanie działać, pozostają tylko ujemne modyfikatory INT i PER; utrzymują się przez trzy godziny za każdą wziętą działkę.

Przedawkowanie masy następuje po wzięciu większej liczby działek niż wynosi połowa budowy postaci. Powoduje atak bezrozumnego szału połączony z szansą na zapaść i awarię układu krążenia. Postać na trzy godziny nabiera wady *szał bitewny* oraz co pół godziny musi zdawać skomplikowany (20) test budowy, inaczej dostaje 2K obrażeń w korpus. Oczywiście udzielenie pomocy medycznej (przeciętny (15) test *paramedyka* lub łatwy (10) *medycyny*) kończy ryzyko śmierci, ale trudno się udziela pomocy furiatowi.

Regularne branie masy powoduje szybki przyrost masy mięśniowej. Każde dwa tygodnie brania dają postaci trzy punkty postaci na umiejętność *siła*, ale jednocześnie zabierają jeden PP z INTELIGENCJI.

Drgawy (Spid, Landryny)

Cena: 15 zł za sporą, zwykle pomarańczową pigułkę.
Dostępność: XN – uliczny stymulant.
Czas działania: jedna dawka – 2 godziny.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: skomplikowany (20).

Drgawy to dość mocny i dość groźny stymulant popularny wśród przestępców, różnego rodzaju silnorękich i „sportowców". Przyspiesza refleks, poprawia spostrzegawczość, choć wpływa ujemnie na koordynację oko-ręka i zdolność kojarzenia. Użytkownik doznaje przypływu pewności siebie, jego ruchy stają się szybkie i nerwowe, zaczyna też mówić półtora raza szybciej niż normalnie.

Łyknięcie dawki drgaw daje modyfikator +3 do ZWINNOŚCI i PERCEPCJI, -2 do INTELIGENCJI, ZRĘCZNOŚCI i DETERMINACJI. Kiedy narkotyk przestaje działać, użytkownik ma wrażenie działania na zwolnionych obrotach, jest wściekle głodny i nie do końca kojarzy fakty. Te efekty dają mu modyfikator -2 do ZRC, ZWN, INT i PER utrzymujący się trzy godziny za dawkę.

Przedawkowanie następuje po zażyciu większej liczby dawek niż wynosi połowa budowy postaci. Postać musi wtedy zdać skomplikowany (20) test BUDOWY, inaczej dostaje udaru mózgu. Otrzymuje 2K+2 obrażeń w głowę, co powoduje śmierć lub trwałe obrażenia mózgu wymagające hospitalizacji i neuroprotez.

Osoby uzależnione od drgaw wyglądają żałośnie – mają wyraźne dreszcze, często zmasakrowane zęby (w wyniku niedbania o higienę i napychania się na zejściu wysokocukrowym junk foodem), stale marzną. Otrzymują też stały modyfikator -2 do ZRC, ZWN, INT i PER mijający po wzięciu jednej dawki za każdy poziom wady *uzależnienie*.

Kobra (Berserk, Terminator)

Cena: 100 zł za dawkę (ampułkę przejrzystego płynu).
Dostępność: XXN – mocny, potencjalnie groźny środek.
Czas działania: jedna dawka – 1 godzina.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: przeciętny (15).

Mocny stymulant i środek pobudzający. Używany przez przestępców, z rzadka przez agentów służb rządowych. Znacząco przyspiesza szybkość reakcji, zwiększa odporność na ból i poprawia spostrzegawczość.

Wstrzyknięcie porcji kobry daje modyfikator +4 do ZWINNOŚCI, *siły* i *instynktu walki*, +2 do *obserwacji*, oraz +10 do odporności na ból. Środek usuwa też modyfikator zmęczenia. Po zakończeniu działania modyfikator zmęczenia wraca, zwiększony o dwa punkty, pojawia się osłabienie, wrażenie „mięśni z waty i głowy z ołowiu" – modyfikatory -5 do *siły*, -4 do ZRC, ZWN, INT i PER. Stan ten trwa przez następne pięć godzin.

Przedawkowanie kobry jest proste – wystarczy podczas działania środka wstrzyknąć następną dawkę. Należy wtedy wykonać skomplikowany (20) test BUDOWY; porażka oznacza zawał. Postać dostaje 3K obrażeń ogólnych, a potem 1K co minutę aż do udzielenia jej opieki medycznej (skomplikowany (20) test *paramedyka* albo przeciętny (15) test *medycyny*).

Uzależnienie od kobry oznacza ciężkie uszkodzenie układu wydzielania dokrewnego – zaburzeniu ulega produkcja adrenaliny. Zwinność postaci spada o trzy punkty, zręczność o jeden, a determinacja o osiem. Wszystkie modyfikatory z bólu są podwajane. Naprawa takich spustoszeń wymaga długiej i drogiej kuracji związanej z wymianą gruczołów. Efekty można chwilowo znieść poprzez zastrzyknięcie sobie kobry.

Nirwana (Odjazd, Weekend Japiszona)

Cena: 250 zł za dawkę (dermoplaster, często z wizerunkiem Buddy).
Dostępność: XN – popularny wśród dobrze ustawionych osobników.
Czas działania: jedna dawka – 6 godzin.
Trudność testu przeciw uzależnieniu: skomplikowany (20).

> *Uzależnienie od nirwany to sposób, w jaki Bóg mówi ci, że masz za dużo pieniędzy.*
> ***Kalina Majewska, prezenterka News@11***

Nirwana jest środkiem pobudzającym tzw. ośrodek przyjemności w mózgu. Zażywanie nirwany powoduje szybki, długotrwały i nieporównywalny (według relacji użytkowników) z niczym odjazd – stan totalnej błogości. Środek jest popularny głównie wśród ludzi, których na niego stać.

Przyjęcie dawki nirwany daje modyfikator -5 do INTELIGENCJI i PERCEPCJI oraz -2 do ZRĘCZNOŚCI i ZWINNOŚCI – błogość i rozkosz rozkojarzają użytkownika całkowicie. Na czas działania środka (i późniejszego zejścia) postać nabiera wady *lenistwo* – od razu w maksymalnej wysokości. Nirwana znosi wszelkie modyfikatory z bólu i stresu oraz uniemożliwia ich nabywanie. Kiedy środek przestanie działać, przez następne dwanaście godzin postać nie odczuwa przyjemności. Wracają też modyfikatory bólu i stresu – ten ostatni zmniejszony o trzy punkty, chyba że był większy od -5, wtedy wraca w całości.

Przedawkowanie nirwany jest niemożliwe. Uzależnienie od nirwany powoduje nabycie wady *lenistwo* (jeden poziom za każdy poziom uzależnienia) oraz powoduje stały stan braku odczuwania przyjemności.

Inny sprzęt

Narzędzia

Zestaw narzędzi

Cena:

- mini (daje modyfikator -1 do testów) – 300 zł,
- normalny (umożliwia testy bez ujemnego modyfikatora, jest wielkości walizki) – 500 zł,
- duży (modyfikator +1 do testów, wielkość skrzynki z narzędziami) – 1000 zł.

Do każdego rodzaju napraw przydatny jest inny skład skrzynki. Cena zestawu zależy głównie od stopnia skomplikowania znajdujących się wewnątrz narzędzi:

- narzędzia do mechaniki samochodowej i majsterkowania – cena x1,
- narzędzia do mechaniki precyzyjnej – cena x2,
- narzędzia mikrotroniczne – cena x3,
- narzędzia do włamań (tradycyjnych oraz przeciw zamkom elektronicznym i systemom alarmowym) – x2, dostępność S,
- mikronarzędzia (do napraw cybernetyki) – x4, dostępność XP.

Mikrofabryczka

Cena: 15 000 zł.
Dostępność: XP.

Sterowana cyfrowo uniwersalna obrabiarka do metalu, drewna lub plastiku. Pozwala na zautomatyzowaną i dość szybką produkcję niezbyt dużych detali – odpowiednie umiejętności pozwolą na produkcję na obrabiarce części samochodowych, różnego rodzaju przekładni lub niezbyt skomplikowanej broni palnej. Mikrofabryczka wymaga sporej ilości prądu, zdemontowana zmieści się na przyczepie samochodowej albo w sporej furgonetce.

Minifabryczka

Cena: 30 000 zł.
Dostępność: XP.

Znacznie większa, w pełni zautomatyzowana miniaturowa linia produkcyjna pozwalająca na wytwarzanie skomplikowanych elementów – np. automatycznej broni palnej albo silników samochodowych. Elementy mogą stanowić, rzecz jasna, części czegoś większego – odpowiednio przedsiębiorczy osobnik wyprodukuje nawet samolot. Minifabryczkę można zasilać z dużego, przeznaczonego wyłącznie na jej potrzeby źródła prądu albo z miejskiej sieci energetycznej. Zazwyczaj ma postać naczepy na ciężarówkę.

Survival

Mresy

Cena: 20 zł.

Wojskowe racje żywnościowe zwane „mresami" (od angielskiego „Meal, Ready to Eat"). Pakiet wielkości cegły zawiera tubę z pełnowartościową substancją odżywczą, dodatki smakowe, torebkę z rozpuszczalnym napojem regeneracyjnym (zazwyczaj zawierającym spore ilości kofeiny) oraz deser – wszystko może występować w kilku smakach. Jeden mres zaspokaja dzienne zapotrzebowanie żywnościowe człowieka o przeciętnej wadze dokonującego dość intensywnego wysiłku fizycznego. Charakterystyczną cechą mresów jest ich niemal pełna wchłanialność.

> *will not do number two*
> ***napis na paczce z mresami znalezionej w schronie enklawy Łaskarzew-1***

Na rynku najczęściej spotykane są mresy na granicy przydatności do spożycia – czyli pochodzące z czasów Wojny z Obcymi.

Namiot uniwersalny

Cena: 600 zł.

Taki namiot można zabrać na pustynię albo w wysokie góry – będzie sprawował się równie dobrze. Można go całkowicie uszczelnić – wewnętrzne warstwy osmotycznej tkaniny umożliwiają wymianę gazową, wyrzucając na zewnątrz dwutlenek węgla, a wpuszczając tlen. Zbierająca się pomiędzy warstwami pokrycia wilgoć może być odzyskiwana, co przydaje się na pustyni. Namiot jest ogrzewany, pokryty fotoogniwami, można go przyczepić nie tylko do podłoża, ale i do pionowej ściany, słowem – zapewnia znośne warunki życia w każdym terenie.

Miniwciągarka

Cena: 650 zł.

Urządzenie zawierające szpulę z 50 m arachnożyłki (wytrzymałość 150 kg), wciągarkę oraz urządzenie miotające, które wyrzuci kotwiczkę i linę do 50 m pionowo w górę. Wciągarka może wciągnąć maksymalne obciążenie z prędkością około pół metra na sekundę albo umożliwić bezpieczny zjazd. Kotwiczka wyrzucana jest elektromagnetycznie, urządzenie jest więc ciche.

Broń

Wojna z Obcymi i Lata Chaosu spowodowały znaczne obniżenie poczucia bezpieczeństwa obywateli. Kolejne polskie rządy prowadziły chwiejną politykę regulacji zbrojeń ludności – to rozluźniając, to zaostrzając wymagania. Połączenie niepewności sytuacji z rosnącą przestępczością sprawiło, że ludzie uzbrajali się na zapas, kupując broń i amunicję „na ciężkie czasy". Nasycenie megamiast bronią – zwłaszcza palną – nie sięgnęło wprawdzie obłąkanych, amerykańskich rozmiarów, ale też dalece odbiega od standardów początku XXI wieku.

Pozwolenia i zezwolenia

Posiadanie broni białej – noży, pałek, nawet mieczy – nie wymaga pozwolenia. Ta prosta zasada ma kilka kuriozalnych wyjątków. Najlepiej widocznym są kije baseballowe i „przypominające baseballowe" – popularność tych prostych narzędzi wśród bokserów i innych mętów skłoniła ustawodawców do wprowadzenia zapisu uznającego kij baseballowy za taką samą broń jak pistolet. Innymi wyjątkami są „bronie segmentowe" (takie jak nunczaku) czy elastyczne pałki z twardym zakończeniem. Zezwolenie nie jest potrzebne na ręczne miotacze gazu, ręczne paralizatory elektryczne, miotacze kleju i broń pneumatyczną.

Pozwolenie na broń

Umożliwia legalny zakup, przechowywanie i noszenie broni krótkiej o dostępności L, czyli rewolwerów i pistoletów samopowtarzalnych z łuskową amunicją i mieszczących się poniżej pewnego progu energii wylotowej pocisku. Uzyskanie pozwolenia na broń wymaga niekaralności (czyli braku wady *karany*), pomyślnego przejścia badań lekarskich (głównie psychologicznych) oraz zaliczenia kursu z zasad posługiwania się bronią. Testy psychologiczne eliminują postacie z wadami związanymi z utratą kontroli lub nadmiarem agresji (wedle interpretacji MG). Można je obejść – wymaga to zdania testu *manipulacji* lub DETERMINACJI. Trudność tego testu wynosi 10 plus połowa ceny odpowiedniej wady (chyba że w opisie wady napisano inaczej). Test z zasad posługiwania się bronią to przeciętny (15) test umiejętności *broń krótka*. Uzyskanie zezwolenia wymaga poświęcenia 30 godzin na kurs oraz uiszczenia opłaty w wysokości 1000 zł.

Pozwolenie na broń myśliwską

Umożliwia posiadanie i przechowywanie broni długiej o dostępności S, czyli karabinów sportowych i strzelb. Uzyskanie pozwolenia na broń myśliwską wymaga co najmniej dwuletniego stażu w kole łowieckim, pozytywnej opinii członków koła oraz zdania egzaminu z posługiwania się bronią i jej utrzymania. Egzamin to przeciętny (15) test umiejętności *broń długa*. Zezwolenie kosztuje 2000 zł.

Licencja agenta ochrony

Umożliwia pracę jako agent ochrony, dając jednocześnie dostęp do posiadania, przechowywania i noszenia broni specjalistycznej (to jest broni o dostępności S). O ile noszenie ciężkiego pistoletu nie będzie wzbudzało przesadnego zainteresowania, o tyle chodzenie z pistoletem maszynowym może nieco zbulwersować policję, nawet jeśli ma się na niego pozwolenie. Uzyskanie licencji agenta ochrony wymaga posiadania pozwolenia na broń oraz przejścia intensywnego kursu szkoleniowego zakończonego egzaminem. Kurs taki to trzy tygodnie wyjęte z życiorysu – intensywny trening umiejętności *broń krótka*, *walka w zwarciu: policyjna* oraz *procedury policyjne* (owocujący dwoma PP na każdą z nich). Egzamin to przeciętny (15) test każdej z powyższych umiejętności. Kurs i wszystkie formalności kosztują 5000 zł. Oblanie egzaminu nie oznacza konieczności powtórki kursu – opłata za ponowne podejście do egzaminu wynosi 500 zł.

Inne regulacje prawne

Każdy sprzedany legalnie w Polsce egzemplarz broni palnej jest wyposażony w gun-cama, gun-lock oraz chip identyfikacyjny. Zapis z gun-cama jest przez sądy traktowany jako dowód i znakomicie upraszcza sytuację przy wyjaśnianiu okoliczności użycia broni. Zwykły obywatel ma prawo użyć broni w obronie własnej, swojego mienia lub w stanie wyższej konieczności. Każde zdarzenie związane z użyciem broni (z wyłączeniem wizyt na strzelnicy) należy zgłosić na policję. Gun-lock zabezpiecza broń przed użyciem przez osobę nieupoważnioną oraz umożliwia policji zdalne zablokowanie broni – wejście w zasięg nadajnika Policyjnego Kodu Blokującego powoduje zablokowanie iglicy. Wbudowany w broń chip identyfikacyjny odpowiada na radiowe wezwanie, podając dane broni (model, numer seryjny, datę produkcji i zakupu itp.). Pozwala to na szybką i łatwą identyfikację broni oraz sprawdzenie, czy osoba, która ją przenosi, jest do tego uprawniona. Takie testy odbywają się na każdej bramce międzystrefowej. Przy okazji bramka może też dokonać aktualizacji kluczy kryptograficznych autoryzujących sygnał Policyjnego Kodu Blokującego. Klucze zmieniają się co miesiąc – oznacza to, że broń trzeba przynajmniej raz w miesiącu przenieść przez bramkę międzystrefową albo znajdującą się na lokalnym komisariacie. Broń z nieaktualnym kluczem autoryzacyjnym PKB blokuje się.

Statystyki broni i ich wyjaśnienie

Skrócony opis parametrów broni wyglądać może na przykład tak:

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
CZ vz 32	L	Kr	4	16 mag	16/2K+4	L	500 zł	B	3^	3

Powyższe parametry to, od lewej do prawej:
- nazwa
- dodatki (Dod)
- klasa ukrywalności (Ukr)
- celność (Cel)
- magazynek (Mag)
- obrażenia (Obr)
- dostępność (Dst)
- cena
- klasa amunicji (Am)
- szybkostrzelność (Strz)
- odrzut (Odrz)

Dodatki
Wbudowany w broń dodatkowy sprzęt – laserowe celowniki, kompensacja odrzutu i inne akcesoria. Znaczenie skrótów – patrz niżej, punkt „Akcesoria".

Klasa ukrywalności
Umowna miara wielkości i nieporęczności broni. Skróty oznaczają:
- **R** – rękaw. Broń jest tak mała, że mieści się w rękawie kurtki lub koszuli.
- **K** – kieszeń. Broń mieści się w kieszeni.
- **Kr** – kurtka. Broń należy umieścić w kaburze (albo pochwie) na pasie albo pod pachą, a potem okryć kurtką.
- **P** – płaszcz. Broń znacznie wypycha kurtkę albo spod niej wystaje, należy ją zatem nosić pod czymś dłuższym.
- **T** – torba. Broń zbyt długa albo zbyt nieporęczna, aby nosić ją przy sobie, wymaga ukrycia w pokrowcu na wędki, dużej torbie sportowej albo równie dyskretnym opakowaniu.
- **N** – nie do ukrycia.

Wypatrzenie broni schowanej w miejscu odpowiednim dla jej rozmiarów wymaga przeciętnego (15) testu *spostrzegawczości*. Schowanie broni pod przykryciem o klasę lepszym od ukrywalności podnosi trudność testu o poziom. Schowanie broni pod przykryciem o klasę gorszym czyni test o poziom łatwiejszym.

Celność
Precyzja broni, dokładność jej wykonania oraz inne czynniki wpływające dodatnio na celność strzału. Modyfikator ten można dodać do umiejętności strzeleckiej po poświęceniu co najmniej jednej akcji na celowanie.

Magazynek
Liczba nabojów mieszczących się w broni, a zarazem sposób ich przechowywania. Znaczenie skrótów:
- **mag** – standardowy magazynek.
- **łam** – broń, którą w celu przeładowania należy złamać i umieścić nabój w komorze. Co za tym idzie, rubryka magazynek informuje przy okazji o liczbie luf.
- **cyl** – obrotowy bębenek, najczęściej spotykany w rewolwerach.
- **wkł** – wkład. Specjalny magazynek jednorazowego użytku zawierający gęsto upakowane naboje (zwykle pociski igłowe). Napełniany fabrycznie – często „naboje" są częścią magazynka.
- **wew** – wewnętrzny magazynek broni, tak jak w klasycznych strzelbach „pump-action". Taki magazynek ładuje się z prędkością jednego naboju na akcję.
- **bębn** – bęben z amunicją, jak do pepeszy, albo długa rura ze ślimakowatym podajnikiem nabojów.

Obrażenia
Kod obrażeń podaje penetrację przed ukośnikiem, po nim zaś liczbę kostek, którą trzeba rzucić, i liczbę, jaką trzeba dodać do wyniku każdej kostki. Jeśli broń ma kod obrażeń „16/2K+4", oznacza to, że wystrzeliwane z niej pociski mają penetrację 16, zaś w celu uzyskania liczby obrażeń należy rzucić dwiema kostkami, a do wyników dodać 4.

Specjalne przypadki kodów obrażeń:
- **o/2K+2:** taki zapis oznacza, że broń zadaje obrażenia ogłuszające (niepenetrujące). Takie obrażenia nie powodują krwawienia i dotyczy ich kilka dodatkowych zasad (patrz „Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia", punkt „Obrażenia obuchowe").

- **p/3K+1:** taki zapis oznacza, że mamy do czynienia z bronią zapalająca. Cel będzie otrzymywał obrażenia od ognia przez K+2 rundy po zaprzestaniu ostrzału albo dopóki nie zostanie zgaszony. Przed obrażeniami od ognia zwykłe pancerze nie chronią.
- **z/1K+5:** taki zapis oznacza, że broń razi prądem. Porażenie prądem nie powoduje krwawienia ani trwałych obrażeń, ma jednak dużą szansę na pozbawienie celu przytomności.
- **spec.:** obrażenia są dokładnie podane w opisie broni.
- **jak amunicja:** broń używać może różnej amunicji i od niej zależą obrażenia.
- **chem.:** broń wystrzeliwuje miniaturową strzykawkę zawierającą środek chemiczny. Sposób działania broni zależy od rodzaju środka.

Więcej o obrażeniach – patrz punkt „Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia".

Dostępność

Kategorie oznaczają:

- **P:** powszechna, dostępna bez zezwolenia,
- **L:** legalna, dostępna za okazaniem pozwolenia na broń,
- **S:** specjalna, wymaga licencji agenta ochrony lub myśliwskiego pozwolenia na broń,
- **R:** rządowa, o dostępie ograniczonym do pracowników aparatu ścigania i wojska,
- **N:** nielegalna broń, której posiadanie jest zabronione, ale mimo to dostępna na ulicy,
- **Z:** zakazana broń o tym poziomie dostępu nie ma prawa znaleźć się na terytorium kraju.

Dostępność jest dodatkowo modyfikowana przez iksy (X) oznaczające dodatkowe problemy z zakupem danej broni. Broń z X przed kategorią dostępności jest trudno dostępna, XX to broń prawie niemożliwa do dostania, zaś XXX to broń, której nie było, nie ma i nie potrzeba.

Więcej o kategoriach dostępności – patrz punkt „Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności".

Cena

Podana w tabelce cena to „sugerowana cena detaliczna" podlegająca modyfikacjom wynikającym z podaży, dostępności broni, ogólnej sytuacji na rynku, dzielnicy, w której robi się zakupy, fazy Księżyca...

Klasa amunicji

Wszystkie rodzaje nabojów zostały w ***idee fixe*** zebrane w umowne grupy – klasy amunicji. Tabela wszystkich grup oraz lista amunicji specjalnej znajduje się niżej, w punkcie „Rodzaje amunicji". Adnotacja „spec" oznacza, że broń korzysta ze specjalnej amunicji, osobno opisanej w tabelce.

Szybkostrzelność

Maksymalna liczba pocisków, którą można wystrzelić podczas jednej rundy (rundy, nie akcji). Znaczek **^** oznacza broń samopowtarzalną, mogącą wystrzelić podaną liczbę kul (choć nie serią). Znaczek **#** oznacza że broń strzela ogniem pojedynczym lub serią. Maksymalna szybkostrzelność w ogniu ciągłym równa jest podanej liczbie, zaś w pojedynczym – 1/10 podanej liczby. Jeśli w rubryce jest tylko liczba (różna od 1), broń może strzelać wyłącznie ogniem ciągłym, a liczba podaje maksymalną długość serii. Minimalna seria to 1/10 wartości z tabelki.

Odrzut

„Kopnięcie" broni. Zależny jest od siły naboju i wagi broni, zmniejsza celność przy szybkim strzelaniu i ogniu ciągłym.

Broń subletalna

Broń subletalna, czyli „w zasadzie niegroźna", ma w założeniach obezwładniać cel bez powodowania obrażeń zagrażających życiu. W praktyce bywa inaczej, dlatego część rodzajów broni subletalnej jest ściśle regulowana (lub w ogóle zabroniona w Polsce).

Miotacz pianki pieprzowej

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Miotacz mikro	–	R	-1	1	spec.	XP	100 zł	–	1	–
Miotacz mini	–	R	0	2	spec.	P	30 zł	–	1	–
Miotacz medium	–	K	2	10	spec.	P	50 zł	–	1	–
Miotacz maxi	–	Kr	5	25	spec.	XP	150 zł	–	5	–

Niewielki pojemnik pod ciśnieniem wyrzucający pianę ze środkiem silnie podrażniającym skórę i błony śluzowe.

Głównym składnikiem jest OC, substancja aktywna pieprzu. Zasięg miotacza zależny jest od modelu, a trafienie wymaga udanego przeciętnego (15) testu umiejętności *broń krótka: miotacze*. Trafienie w twarz oznacza porażenie pianką oczu i błon śluzowych celu, co dość skutecznie obezwładnia ofiarę. Trafiony musi zdać trudny (20) test DETERMINACJI, aby móc zrobić cokolwiek poza wypłakiwaniem sobie oczu. Osoby trafione pianką otrzymują modyfikator -2 do ZWN, ZRC i DET oraz -4 do INT i PER. Jeśli trafiona została inna część ciała niż twarz, modyfikatory ulegają redukcji o połowę i należy je stosować tylko podczas używania porażonej części ciała.

Miotacze występują zasadniczo w trzech rozmiarach: mini (malutki spray wielkości odświeżacza do ust), medium (niewielki, ergonomiczny pojemnik rozmiaru dezodorantu) i maxi (przypomina kształtem i wielkością małą gaśnicę samochodową). Czwarty rozmiar, mikro, to tak naprawdę jednostrzałowy wkład, który można zamaskować jako długopis, wmontować w obudowę palmtopa albo w zapalniczkę. Wszystkie miotacze pianki mają niewielki zasięg, w granicach półtora metra, jedynie największa wersja ma wystarczającą moc, aby objąć cały zasięg bezpośredni.

Pianka pieprzowa jest używana do tłumienia zamieszek – rozpyla się ją z kanistrów podwieszanych do dron i orek policyjnych.

Dezorienter

Cena, dostępność, parametry: zależnie od rodzaju lasera.
Model czerwony: 350 zł, dostępność S, zasięg światła 500 m, zasięg oślepiania 50 m.
Model zielony: 600 zł, dostępność R, zasięg światła 700 m, zasięg oślepiania 75 m.
Producenci: Maglite, DSG, Lasertech.

Latarka laserowa o dużej mocy. Jak można wywnioskować z nazwy, służy nie tylko do przyświecania sobie w nocy – jaskrawe światło skutecznie oślepia i dezorientuje oświetlonego człowieka. Dezorienter można włączyć w trybie migotania, co wzmacnia efekt. Podświetlony dezorienterem człowiek dostaje modyfikator -10 do wszystkich testów wymagających sprawnego wzroku oraz -1 do wszystkich testów. Włączenie trybu migotania zwiększa ostatni modyfikator do -2. Oświetlenie dezorienterem szyby sprawia, że zaczyna ona świecić – laser odbija się od mikrouszkodzeń w szkle, co uniemożliwia zobaczenie czegokolwiek znajdującego się dalej niż 15 metrów po drugiej stronie szyby. Podane zasięgi dezorienterów należy podwoić w nocy. Dezorientery korzystające z zielonych laserów – o większym zasięgu – używane są przez policję. Agencje ochroniarskie mają dostęp jedynie do starszych, czerwonych modeli.

Broń pneumatyczna

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Pistolet:										
Baikal IZH-72M	–	Kr	4	5 mag.	3/K +chem	P	600 zł	S	2^	1
Karabin:										
Weihrauch HW 160	–	P	6	10 mag.	7/K +chem	P	1500 zł	S	2^	1

Producenci: Weihrauch, Crosman, Diana, Baikal i inni.

Małokalibrowa broń pneumatyczna przystosowana do strzelania miniaturowymi strzykawkami. Przy użyciu do samoobrony skuteczność broni pneumatycznej pozostawia wiele do życzenia – niewielka penetracja strzałek oznacza, że powstrzyma je nawet grube ubranie, nie mówiąc o kamizelce kuloodpornej. Zanim środek chemiczny zadziała, trafiony często zdąży pobić strzelca. Broń pneumatyczna ma także słabą donośność – na dystansie teren zabudowany stosują się do niej zasady zasięgu ekstremalnego. Zasięgi ekstremalne to 15-20 i 20-25 metrów dla pistoletów oraz 15-30 i 30-40 dla karabinów pneumatycznych (patrz „Mechanika", punkt „Określenie poziomu trudności strzału").

Tazer

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Daewoo T-44	–	Kr	3	150 bateria	z/K+2	P	550 zł	–	1	–
Taser Inc M61	L	R	3	20 bateria	z/2K+2	S	500 zł	–	1	–

Producenci: Taser International, Daewoo i inni.

Urządzenie do samoobrony, rażące cel prądem o mocy wystarczającej do ogłuszenia. Prąd dostarczany jest za pośrednictwem wystrzeliwanych z tazera przewodów zakończonych małymi, ostrymi zaczepami. Raz trafiony cel można ponownie porazić prądem bez konieczności wykonywania testu na trafienie. Większość tazerów umożliwia automatyczne rażenie raz trafionego celu, dzięki czemu można przeciwnika trafić raz, a potem rzucić tazer i uciec albo zadzwonić na policję w czasie, kiedy napastnik wije się na ziemi. Tazery używane przez SUFO i policję – takie jak M61 – są przystosowane do podwieszenia pod służbowy pistolet (zajmują wtedy miejsce pod lufą). Większość tazerów zbudowana jest w sposób umożliwiający porażenie prądem także bez wystrzeliwania przewodów, kontaktowo; broni używa się wtedy jak paralizatora, czyli testując umiejętność noże. Maksymalny zasięg tazera to 15 metrów, poziomy trudności trafienia – jak dla pistoletu.

Elektrolaser

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Pistolet:										
NT N63S	L	K	7	5 bateria	z/2K+5	Z	1500 zł	–	2^	–
Karabin:										
DSG 296 Stunner	L	P	9	20 bateria	z/3K+5	XR	4500 zł	–	2^	–

Producenci: Taser International, DSG, Novatech Arms.

Elektrolaser, zwany czasami paralizerem albo pistoletem (lub karabinem) elektrycznym, jest zasadniczo odmianą tazera, w której impuls elektryczny dostarczony jest do celu dwoma ścieżkami powietrza zjonizowanego przez laser ultrafioletowy. Wystrzał z elektrolasera wygląda dość spektakularnie – linia wyładowania elektrycznego wraz z towarzyszącym mu charakterystycznym trzaskiem biegnie od wylotu lufy do celu. Elektrolasery jako „broń energetyczna" są zakazane w Polsce – ustawodawcy z nieznanych powodów nerwowo reagują na możliwość poparzenia celu trafionego elektrolaserem (promień lasera trafiający w odkrytą skórę powoduje 3 punkty obrażeń, co może wypalić oko). Prócz ręcznych istnieją także elektrolasery montowane na pojazdach i w budynkach jako systemy obronne.

Niektóre paralizery – takie jak DSG 296 – prócz rażenia prądem mają drugi tryb pracy, w którym elektrolaser nie zadaje obrażeń, ale przesyła do celu prąd niskiego napięcia modulowany tak, by naśladował impulsy sterujące układu nerwowego. Cel zostaje wtedy sparaliżowany przez napięcie własnych mięśni szkieletowych. Prócz prawie pewnego upadku nie ma to żadnych konsekwencji zdrowotnych. Pokrewieństwo tego trybu pracy z podobną bronią Obcych, nazywaną slangowo „statują", jest starannie pomijane w prospektach reklamowych. Utrzymanie paraliżu celu wymaga utrzymywania na nim wiązki lasera. Jeśli wiązka zejdzie, paraliż mija – w pierwszej rundzie cel ma modyfikator -5 do ZWINNOŚCI, w drugiej -1, w trzeciej działa już bez modyfikatorów.

Elektrolasery mają dość ograniczony zasięg – wynika to z rozpraszania się wiązki lasera i rozpływania się ścieżki zjonizowanego powietrza. Pistolety elektryczne działają do dystansu *wewnątrz budynków*, zaś karabiny (wyposażone zwykle w porządną, choć pękatą optykę skupiającą) do dystansu *teren zabudowany*. Dalej obowiązują zasady zasięgu ekstremalnego – dla pistoletów odległości to 15-25 i 25-40 metrów, zaś dla karabinów 50-75 i 75-150 metrów.

Gluegun

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Nambu T 12	L	P	3	5 cyl	spec.	P	800 zł	spec	2^	2

Producenci: Nambu, Heckler & Koch, FN Herstal.

Zwany też miotaczem kleju albo splatgunem. Z wyglądu przypomina bardzo duży rewolwer albo bardzo mały granatnik, strzela łatwo rozbijającymi się kapsułami z klejem. Trafiony cel pokrywa się lepką, szybko zastygającą pianą sklejającą kończyny, przytwierdzającą stopy do podłoża. Trafienie pojedynczym pociskiem daje modyfikator -3 do ZWINNOŚCI (-4, jeśli cel leży na ziemi). Klej z glueguna może zagrozić życiu – trafienie w głowę oznacza 50 proc. szansę na zablokowanie dróg oddechowych, co może spowodować uduszenie. Glueguna można załadować także amunicją inną niż klejowa – do celów samoobrony polecane jest załadowanie jednego pocisku żelowego i czterech klejowych. W ten sposób można obalić napastnika pierwszym pociskiem, a następnymi przykleić go do podłoża.

Naboje do glueguna mają bardzo słaby ładunek, co sprawia, że gluegun jest bezużyteczny na dystansach większych niż *wewnątrz budynków*. W zasięgu bezpośrednim trafienie wymaga zdania łatwego (10) testu umiejętności *broń krótka: miotacze*. Dystans *wewnątrz budynków* zwiększa trudność do przeciętnej (15).

Miotacz obezwładniający

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
FN 360 Hornet	–	P	4	120 mag	o/2K+4	R	2000 zł	spec	20#	2

Producenci: Armalite, FN Herstal, Łucznik i inni.

Miotacz obezwładniający przypomina konstrukcją „markery" – karabinki używane w paintballu – od których zresztą się wywodzi. Ma lepszą donośność, inną amunicję i przeznaczenie. Strzela nie żelatynowymi kulkami z farbą, ale stabilizowanymi obrotowo pociskami żelowymi. Działanie mechanizmów broni zapewnia zbiornik sprężonego powietrza (który starcza na wystrzelenie mniej więcej dwóch magazynków). Miotacze obezwładniające są powszechnie stosowane przez policję do rozpędzania zamieszek i podczas zatrzymywania podejrzanych. Stosunkowo często – w wersji podwieszonej zamiast granatnika pod karabinem – można je także zobaczyć na wyposażeniu wojska prowadzącego misję pokojową.

Zabójca soczew

Cena, dostępność, parametry: zależnie od modelu.

Model półautomatyczny – cena: 1200 zł, dostępność: S, zasięg: 750 m, ukrywalność: P. Magazynek wystarcza na 50 strzałów.
Model automatyczny – cena: 3500 zł, dostępność: XR, zasięg: 2500 m.
Producenci: Lasertech, DSG, Kościuszko Weapon Systems SA.

Oficjalna nazwa zabójcy soczew to „Autonomiczny System Wykrywania i Niszczenia Środków Rozpoznania" albo (od pierwszego działającego modelu produkcji indyjskiej) „Płomień Sziwy". Zabójca soczew w wersji automatycznej to stacjonarny (zazwyczaj) laser przeczesujący okolicę w poszukiwaniu odbić od obiektywów kamer. Kiedy układ detekcji wykryje takie odbicie, uderza w nie pełną mocą lasera – co wystarcza do usmażenia matrycy cyfrowej kamery albo trwałego oślepienia człowieka patrzącego przez lornetkę. Model półautomatyczny przypomina wyglądem karabin elektryczny – jest pękaty i zakończony zestawem optyki skupiającej. Operator kieruje urządzenie w stronę kamer i uruchamia tryb wykrywania. Jeśli system znajdzie odbicie od obiektywu, zaznacza jego położenie w wizjerze celownika, pozostawiając operatorowi decyzję użycia pełnej mocy.

Wersja automatyczna jest na wyposażeniu niektórych jednostek Wojska Polskiego – oficjalnie jako system unieszkodliwiania dron zwiadowczych. Wersję półautomatyczną można spotkać w rękach pracowników niektórych agencji ochrony, zwłaszcza tych obsługujących osoby publiczne i gwiazdy – utrudniają życie paparazzim.

Przed wykryciem obiektywu przez urządzenie chroni osłona antyrefleksyjna, zaś od utraty wzroku uratują gogle antylaserowe.

Igłowce

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Pistolet lekki:										
DSG 221 Mosquito	L	R	3	50 wkł	29/2K+0	Z	1500 zł	spec	50#	1
Karabin wyborowy:										
DSG 395 Whisper	2COS	N	14	20 wkł	45/5K+0	XZ	10 000 zł	spec	5#	2
Karabin szturmowy:										
DSG 599 Beehive	LW	P	6	330 wkł	32/2K+0	Z	3000 zł	spec	50#	1

Producent: DSG.

Igłowce nie są, ściśle rzecz biorąc, bronią palną – pociski są rozpędzane nie przez energię gazów prochowych, a przez akcelerator elektromagnetyczny w charakterystycznej, ażurowej lufie. Miniaturyzacja do rozmiarów broni osobistej była możliwa dopiero po opracowaniu baterii o wielkiej pojemności (w oparciu o technologię Obcych). Specyfiką igłowców jest duża szybkostrzelność, doskonała przebijalność standardowych kamizelek oraz relatywnie dyskretne działanie – jedyny odgłos przy wystrzale to trzask igieł przekraczających barierę dźwięku. Jednak nawet ten odgłos można zniwelować – albo spowalniając igły (tak jak w Mosquito, co zmniejsza obrażenia broni do 9/1K) albo stosując aktywne tłumienie (tak jak w Whisperze, co wygłusza igły jedynie w najbliższym otoczeniu broni).

Pistolety i rewolwery

Krótka broń palna do efektywnej samoobrony, przeznaczona dla cywili i agentów rządowych. Pistolet w wojsku jest raczej oznaką statusu – w walce używa się ich bardzo rzadko. Jedyną zaletą krótkiej broni palnej w porównaniu z bronią długą jest niewielki rozmiar, umożliwiający dyskretne przenoszenie i pozwalający swobodnie użyć broni w każdych warunkach. Skuteczność jednak pozostawia wiele do życzenia.

Większość modeli pistoletów produkowana jest w kilku różnych wersjach, różniących się długością lufy (a zatem celnością i ukrywalnością), rodzajem amunicji i innymi parametrami.

Pistolet mini

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Beretta 872	L	R	2	6 wkł	5/2K+4	Z	1000 zł	spec	3^	2
HK VP 30	–	K	2	9 mag	15/3K+4	L	1200 zł	B	3^	3

Producenci: Heckler & Koch, Beretta i inni.

Rzecz dla tych, którzy potrzebują czegoś naprawdę małego – broni zapasowej albo pistoletu, który nie będzie widoczny w damskiej torebce czy ukrytej kaburze na kostce. Za dyskrecję płaci się jednak małym magazynkiem, niewysoką celnością i często symboliczną siłą rażenia. Pistolety mini zwykle mają gładką, przyjemną dla oka linię bez ostrych krawędzi (które wystają lub mogą zaczepić o ubranie przy wyciąganiu). Pistolety mini są zbyt małe, aby dało się na nich zainstalować akcesoria montowane nad albo pod lufą.

Zeszłowieczna broń krótka

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
S&W Model 337	–	K	1	6 cyl	13/3K+4	L	1600 zł	B	2^	2
Glock 19	–	Kr	3	18 mag	16/3K+4	XL	1700 zł	B	3^	3
FN Five-seveN	–	K	4	22 mag	20/4K+4	R	2500 zł	A+	3^	2

Producenci: Smith & Wesson, Beretta, Glock, FN Herstal i inni.

Wyprodukowany w zeszłym wieku „zwyczajny pistolet", który dotrwał do AD 2045 dzięki starannej konserwacji, konstrukcji nie do zdarcia albo po prostu przechowaniu w magazynie, w fabrycznym opakowaniu. Na standardy ***idee fixe*** prosty do bólu, ciężki i „oldskulowy", zabija ludzi tak samo skutecznie jak broń nowoczesna. Każdy antyk w legalnym obrocie ma zamontowany taki sam zestaw elektroniki jak nowoczesne pistolety – gun-cam, gun-lock i transponder. Znaczna część klasycznych pistoletów została przerobiona przez użytkowników. Większość z antyków ma dostępność L, niektóre jednak nadal są objęte ograniczeniami dostępu.

Nowoczesny pistolet lekki

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
CZ 32	L	Kr	4	16 mag	16/3K+4	L	1200 zł	B	3^	2
wersja Compact	L	K	3	16 mag	16/3K+4	L	1300 zł	B	3^	3
P-23 C	–	Kr	4	18 mag	16/3K+4	L	1000 zł	B	3^	2
wersja S	–	Kr	4	14 mag	18/4K+4	S	1200 zł	C+	2^	3
wersja P	U	Kr/P	4	20/30 mag	20/4K+4	R	1300 zł	A+	3#	3
Glock 2050	L	Kr	4	14 mag	17/3K+4	L	1700 zł	C	2^	2

Producenci: DSG, Glock, Heckler & Koch, FN Herstal, Colt, Ceska Zbrojovka, Astra, Baikal, Łucznik i wiele, wiele innych firm.

Pistolet wyprodukowany współcześnie, wykonany z wytrzymałych syntetyków, fabrycznie nafaszerowany elektroniką, zazwyczaj wyposażony w laserowy celownik i szynę do montażu dodatkowego wyposażenia. Większość nowoczesnych pistoletów lekkich dostępna jest w różnych kalibrach (dostępne są także zestawy konwersyjne umożliwiające samodzielną przeróbkę broni), część ma także wersje Compact – o ukrywalności K, mniejszej celności i o mniejszym magazynku.

Kaliber może zmienić dostępność broni – sztandarowym przykładem jest tu P-23, który w wersji na amunicję A+ ma dostępność R (i jest używany przez policję), a w wersji na amunicję B ma dostępność L i jest w powszechnym obrocie.

Nowoczesna ciężka broń krótka

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
S&W Model 610	2L	P	3	7 cyl	22/4K+5	S	2850 zł	C+	1	5
NT HR5 Punisher	–	P	4	5 cyl	33/5K+8	XZ	3600 zł	C++	1	13
Barrett Farjacket .555 Pistol	3R	P	5	7 mag	33/5K+8	XZ	4700 zł	C++	1	9

Producenci: Smith & Wesson, Novatech Arms, Colt.

Rewolwer (rzadko pistolet) na amunicję dużego, a nawet zbyt dużego kalibru. Podstawowym wymogiem przy konstrukcji broni na bardzo mocną amunicję jest zmniejszenie odrzutu – stąd duża masa i fabrycznie montowane kompensatory. Broń tego typu jest domeną hobbystów i osób sztukujących kompleksy, trafia też w ręce myśliwych polujących z broni krótkiej oraz policjantów jednostek mających do czynienia ze scybernetyzowanymi przestępcami.

Broń długa

Broń długa zapewnia użytkownikowi siłę ognia i zasięg za cenę rozmiarów i pewnej nieporęczności. W cywilizowanych krajach monopol na broń długą mają myśliwi, agencje bezpieczeństwa publicznego i siły zbrojne. Powody ku temu są oczywiste – broń o takiej sile ognia nie służy do samoobrony, za to łatwo z niej zastrzelić kogoś znajdującego się sto metrów i dwie ściany dalej.

Pistolet maszynowy

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
PM-15 Iskra	2L	P	4	30 mag	23/3K+3	R	2000 zł	A+	30#	1
HK MP-35 PDW	2S	Kr/P	4	30/50 mag	23/3K+3	Z	4750 zł	A+	20#	2
Norinco Micro-Carbine	1	P	3	30 mag	16/3K+4	S	1600 zł	B	15#	3

Producenci: FN Herstal, Heckler & Koch, Łucznik i inni.

„Miejska" broń długa. Mniejsze od karabinu szturmowego, ale niewiele ustępujące mu siłą rażenia pistolety maszynowe (jeśli zastosować nowoczesną amunicję, oczywiście) są powszechnie stosowane przez policję, siły specjalne, polską Obronę Terytorialną – w każdej sytuacji, w której potrzebna jest znacząca siła ognia w niewielkim opakowaniu.

Broń myśliwska i sportowa

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Mauser M22	–	N	8	5 mag	42/5K+6	S	2500 zł	E	1	7
Benelli Rafale	–	N	6	5 wew	różna/4K	S	2200 zł	12	2^	6
Winchester Model 750	–	N	8	4 wew	52/5K+6	XS	3500 zł	E+	1	8

Producenci: Mauser, Mossberg, Purdey, Remington, Benelli i inni.

Strzelby i sztucery do polowań na rozmaitą zwierzynę lub strzelania do celu. Długie, często luksusowo wykończone, zazwyczaj drogie. Wszystkie sztucery myśliwskie mają możliwość instalacji celownika optycznego. Myśliwska broń długa występuje w wielu kalibrach – od A używanych do polowania na szkodniki, do E+ na grubego zwierza.

Karabin wyborowy

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
KW Skand	2BPOS	N	10	10 mag	42/5K+6	XR	4500 zł	E	2^	5
Mauser PG 40	2BPS	N	10	4 mag	52/5K+6	XR	7000 zł	E+	1	6
WKW Grom	3CPOS	N	12	5 mag	74/5K+9	XR	7500 zł	F	2^	8

Producenci: Łucznik, Sako, Heckler & Koch, Steyr, Mauser i inni.

Broń do precyzyjnego zabijania z daleka. Zasadniczo są trzy rodzaje karabinów snajperskich – wojskowe (odporne na warunki atmosferyczne i brud, dość lekkie), policyjne (delikatne, ciężkie, bardzo precyzyjne) i wielkokalibrowe (używane do uszkadzania i niszczenia cennego sprzętu z dużej odległości). Większość karabinów snajperskich można wyposażyć w komputer balistyczny i system sterowania – umożliwia to ich montowanie na teleoperowanych platformach snajperskich, powszechnie stosowanych przez siły zbrojne i niektóre formacje policyjne.

Strzelba bojowa

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Mossberg 950	–	N	5	5 wew	różna/4K	Z	2500 zł	12	1	7
Benelli Super 100	–	N	5	6 mag	różna/4K	R	3000 zł	12	1	7
HK M35	–	N	5	2x6 mag	różna/4K	Z	4000 zł	12	3#	7

Producenci: Mossberg, Benelli, Heckler & Koch.

Strzelba bojowa jest bronią uniwersalną. Różnorodność amunicji pozwala wykorzystać ją do najrozmaitszych zadań – od wybijania drzwi ołowianą kulą do zatrzymania podejrzanego celnie wymierzonym żelowym pociskiem. Strzelba załadowana loftkami albo brenekami jest też morderczą bronią. Ta uniwersalność sprawia, że strzelba bojowa jest popularną policyjną bronią długą.

Zeszłowieczna broń długa

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
„Kałasz”	–	T	6	30 mag	32/5K+5	Z	1000 zł	D	20#	6
Sten Samoróbka	–	T	2	25 mag	15/3K+4	N	500 zł	B	20#	4
AKS-74U	W	P	5	30 mag	32/5K+4	Z	1200 zł	D	20#	6

Producenci: Iżmasz, pokątne warsztaty i fabryczki broni na całym świecie.

Broni takiej używają bandyci, partyzanci oraz niezrzeszeni uzbrojeni. Może faktycznie pochodzić z zeszłego wieku, równie prawdopodobne jest jednak, że została wyprodukowana współcześnie na podstawie starych planów. Dotyczy to zwłaszcza „kałasza” – jednej z niezliczonych wersji automatu Kałasznikowa, który pozostaje najpopularniejszym karabinem szturmowym świata. Wytwarzany jest zresztą nadal w Kalifacie (jako Zulfikar, „Miecz Proroka”).

Podane wyżej dane należy traktować jako wskazówki – produkowane lokalnie kopie będą wprawdzie miały dostępność N, ale mogą różnić się wszystkimi innymi parametrami, z niezawodnością i celnością na czele.

Nowoczesny karabin szturmowy

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
KB Beryl M	1WK	T	6	30 mag	36/5K+4	R	2500 zł	D	3#	4
HK G32A3	2DOSR	N	7	2x20 mag	34/5K+4	Z	3000 zł	D1	20#	3
granatnik			7	6 mag	jak amunicja			10	1	4
UKB Wolfram	2OSR	N	6	30 mag	42/5K+6	XR	3000 zł	E	20#	4
granatnik			6	6 mag	jak amunicja				10	1

Producenci: Łucznik, FN Herstal, Heckler & Koch, Colt, Steyr i wiele, wiele innych firm.

Podstawowe uzbrojenie żołnierza piechoty. Nowoczesne karabiny szturmowe to konstrukcje zwykle naładowane elektroniką i zintegrowane ze strzelbą bojową/granatnikiem. Karabin jest zazwyczaj podstawowym komponentem bojowym, zaś strzelba/granatnik rozszerza możliwości broni dzięki rozmaitości amunicji – od mikrodron zwiadu przez pociski żelowe po przeciwpancerne mikrogranaty. Wciąż popularne są jednak konstrukcje prostsze, „czysto karabinowe”, takie jak wielokrotnie modernizowany KB Beryl będący wciąż podstawowym uzbrojeniem Wojska Polskiego. Do nich także opracowuje się dodatkowy sprzęt, co zmienia je w konstrukcje modułowe niewiele ustępujące uniwersalnością nowoczesnej broni.

Broń pancerzy wspomaganych

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Wielkokalibrowy karabin szturmowy:										
WKB Bizon	3DOSR	N	7	20 mag	74/5K+9	XR	6500 zł	F	3#	8
Wielkokalibrowa strzelba bojowa:										
WSB Tur	LSR	N	6	2x20 mag	jak amunicja	XR	6000 zł	10	5#	7

Producenci: Kościuszko Weapon Systems SA, Novatech Arms, FN Herstal i inni.

Zajmuje niewielką niszę znajdującą się pomiędzy karabinami szturmowymi a bronią ciężką. Broń osobista PW przypomina najczęściej przerośnięte wersje broni piechoty, ale używa amunicji znacznie większego kalibru i jest zdolna do uszkodzenia lekkich pojazdów pancernych. Pancerze wspomagane uzbraja się też w zmodyfikowane wersje zwykłej broni piechoty – zwykle w sytuacjach, w których straszna siła rażenia nie jest potrzebna.

Amunicja

Strzałki do broni pneumatycznej

- **„Czyste",** do celów treningowych – obrażenia: 5/K, dostępność: P, cena: 2 zł za 50 sztuk.
- **Oszałamiające:** dwie rundy od trafienia cel musi zdać skomplikowany (20) test BUDOWY. Porażka oznacza, że cel otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich atrybutów i zachowuje marginalny kontakt z rzeczywistością. Stan ten utrzymuje się przez 20 minut minus minutę za każdy punkt BUDOWY celu. Dostępność: XP, cena: 15 zł za 10 sztuk.
- **Zatrute:** dwie rundy od trafienia cel zaczyna otrzymywać obrażenia ogólne – 2K+3 na rundę. Zdanie trudnego (25) testu BUDOWY oznacza zneutralizowanie trucizny przez organizm. Dostępność: Z, cena: 50 zł za 10 sztuk.

Amunicja do glueguna

- pocisk klejowy – dostępność: P, cena: 10 zł za paczkę 15 sztuk,
- pocisk żelowy – obrażenia: o/2K+2, dostępność: P, cena: 12 zł za paczkę 15 sztuk.

Amunicja do miotacza obezwładniającego

- pociski żelowe – obrażenia: o/2K+4, dostępność: R, cena: 20 zł za magazynek,
- pociski z gazem łzawiącym – dostępność: R, cena: 25 zł za magazynek. Efekt trafienia takim pociskiem jest jak porażenie porcją pianki pieprzowej.

Standardowa amunicja pistoletowa i karabinowa

Zwyczajna amunicja pistoletowa i karabinowa ma taką dostępność jak najłatwiej dostępna broń, do której można ją załadować. Amunicja E, na przykład, ma dostępność S – bo prócz karabinów szturmowych (dostępność R) korzystają z niej także myśliwskie sztucery, właśnie o dostępności S. Jako że nie wymieniliśmy wyżej wszystkich możliwych modeli broni, Mistrz Gry będzie musiał sporne przypadki rozsądzić samodzielnie.

OPIS	AM	PRZYBLIŻONY XX-WIECZNY ODPOWIEDNIK	OBRAŻENIA	CENA ZA 50 SZTUK	ODRZUT
Małokalibrowa pistoletowa	A	.22 LR, .32 ACP	10/2K+3	10 zł	2
Małokalibrowa wysokiej szybkości	A+	5,7x28mm	20/4K+4	50 zł	2
Pistoletowa zwykła	B	9x19 Para	16/3K+4	25 zł	3
Pistoletowa wzmocniona	C	.45 ACP, 10mm	17/3K+5	30 zł	4
Pistoletowa dużej mocy	C+	.357Mag, .41Mag	19/4K+4	50 zł	6
Pistoletowa wielkokalibrowa	C++	.454 Casull	33/5K+8	200 zł	8
Karabinowa pośrednia	D	5,56NATO, 7,62x39R	32/5K+5	45 zł	7
Pośrednia bezłuskowa	D1	brak	34/5K+4	55 zł	7
Karabinowa zwykła	E	7,62x54R, 7,62NATO	42/5K+6	80 zł	8
Karabinowa wzmacniana	E+	.300WinMag, .338 Lapua	52/5K+6	120 zł	8
Wielkokalibrowa karabinowa	F	.50 BMG, 12,7x107mm	74/5K+9	100 zł	10

Amunicja specjalna

- **Amunicja przeciwpancerna:** pociski o zwiększonej przebijalności. Występuje w kalibrach pistoletowych od B wzwyż oraz wszystkich karabinowych. Penetracja wzrasta o 6, obrażenia maleją o 2. Dostępność: R, cena: +50 proc.
- **Jacketed Hollowpoint:** pociski płaszczowe z wgłębieniem wierzchołkowym. Pociski o polepszonym grzybkowaniu, co oznacza większe obrażenia, lecz gorszą przebijalność pancerza. Dostępne w kalibrach A, B, C, C+, D, E, E+. Cena i dostępność bez zmian, penetracja zmniejszona o 4, obrażenia większe o 1K.
- **Żelowa:** amunicja teoretycznie nie zabójcza, składająca się z kulki żelu w plastikowej powłoce. Dostępność i cena bez zmian. Dostępna w kalibrach A, B, C, C+ (obrażenia bez zmian, tyle że ogłuszające) oraz D i E (obrażenia zmniejszone o 2K).

Magazynek do Beretty 872

- dostępność: Z, cena: 20 zł.

Magazynki do igłowców

DSG 221 Mosquito:

- standardowy magazynek: 50 igieł 1,5 mm, dostępność: Z, cena: 50 zł,
- zatrute igły: dwie rundy od trafienia cel zaczyna otrzymywać obrażenia ogólne – 2K+3 na rundę. Zdanie trudnego (25) testu BUDOWY oznacza zneutralizowanie trucizny przez organizm. Dostępność: XZ, cena: 200 zł za magazynek.

DSG 395 Whisper:
- 20 igieł 3 mm, dostępność: XZ, cena: 300 zł.

DSG 599 Beehive:
- 330 igieł 3 mm, dostępność: Z, cena: 350 zł.

Amunicja do broni śrutowej i lekkich granatników

Śrut myśliwski, drobny, do polowania na ptactwo i drobną zwierzynę. Dostępność: S, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: 5/5K, cena: 80 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: 3/4K, cena: 65 zł za 50 sztuk.

Loftki: kilka dużych kul w jednym ładunku, coś w rodzaju bardzo grubego śrutu. Używany na grubszą zwierzynę, a także jako ładunek do samoobrony. Dostępność: S, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: 11/5K+2, cena: 85 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: 9/4K+2, cena: 70 zł za 50 sztuk.

Istnieją także stalowe loftki bojowe używane przez policję i wojsko jako amunicja stricte przeciwpiechotna. Mają dostępność R i następujące parametry:
- kaliber 10 – obrażenia: 18/5K+2, cena: 90 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: 16/5K+2, cena: 80 zł za 50 sztuk.

Breneka: pojedynczy pocisk z bardzo podstawową stabilizacją, używany na dziki i inną grubą zwierzynę. Dostępność: S, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: 12/5K+12, odrzut: +2, cena: 130 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: 10/4K+10, odrzut: +2, cena: 100 zł za 50 sztuk.

Pocisk żelowy: kula żelu w cienkiej plastikowej skorupce. Teoretycznie nie zabójczy, powszechnie stosowany przez policję i do obrony własnej przez posiadaczy strzelb myśliwskich. Dostępność: S, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: o/5K+2, cena: 60 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: o/4K+1, cena: 50 zł za 50 sztuk.

SLAP: lekka amunicja przeciwpancerna. Strzelba bojowa lub lekki granatnik załadowany SLAPami staje się bronią skuteczną przeciw ciężkim pancerzom piechoty. Dostępność: R, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: 50/5K+5, odrzut: +1, cena: 120 zł za 50 sztuk,
- kaliber 12 – obrażenia: 40/4K+4, odrzut: +1, cena: 100 zł za 50 sztuk.

HE-FRAG: odłamkowa amunicja do lekkiego granatnika, mimo niewielkich rozmiarów dosyć skuteczna. Granaty są „semi-inteligentne" – można je zaprogramować na wybuch w określonej odległości. Umożliwia to wstrzelenie granatu do pomieszczenia i zdetonowanie go w miejscu zapewniającym optymalne pokrycie odłamkami. Programowanie obsługuje komputer balistyczny lekkiego granatnika. Granatami można też strzelać z wielkokalibrowej strzelby bojowej, ale może się to skończyć uszkodzeniem broni (no i strzelba nie ma programatora). Dostępność: XR, cena i parametry zależnie od kalibru:
- kaliber 10 – obrażenia: 12/2K+5, „umiejętność" 10, cena: 180 zł za 50 sztuk.

Lekkie granatniki wykorzystują także bardziej egzotyczne rodzaje amunicji, na przykład ładunki zapalające, kumulacyjne pociski przeciwpancerne, zestawy rozpoznawcze złożone z kamer i mikrofonów czy wręcz mikrodrony.

Akcesoria

Różnego rodzaju dodatki montowane na nowoczesnej broni palnej. Każdy ma określone miejsce montażu (pod lufą, nad lufą, na lufie lub „inne"), które może zajmować tylko jedna rzecz. Wyjątkiem są akcesoria, które jako miejsce montażu mają „inne" – takiego sprzętu można w broni zmieścić, ile się chce. Samodzielny montaż i właściwe ustawienie dodatków wymaga testu umiejętności *rusznikarz*. Trudność waha się od łatwego (10) dla instalacji celownika laserowego, do skomplikowanego (20) dla instalacji i skalibrowania smartguna.

Celownik holooptyczny

Skrót w opisach broni: H.
Cena: 700 zł.
Miejsce montażu: nad lufą.
Dostępność: P.

Celownik holograficzny wyświetla plamkę celowniczą znajdującą się pozornie kilkanaście lub kilkadziesiąt metrów przed lufą. Plamka jest w rzeczywistości rzutowana nad broń. Z broni wyposażonej w takie urządzenie można celować z dowolnego oka, a także z obydwoma oczami otwartymi. Łatwiej jest się nią posługiwać w marnym świetle, strzelec nie ma też problemu z odnalezieniem słabo widocznej kropki i nie zostanie wykryty przez czujnik opromieniowania laserem. Celownik holooptyczny wykorzystuje się czasem do wyświetlenia danych ze smartguna.

Zastosowanie celownika holooptycznego daje strzelcowi +2 do umiejętności. Modyfikator ten nie dodaje się z modyfikatorem ze smartguna, celownika laserowego lub desygnatora celu.

Celownik kolimatorowy

Skrót w opisach broni: K.
Cena: 150 zł.
Miejsce montażu: nad lufą.
Dostępność: P.

Prosty, ramkowy celownik z czerwoną kropką na środku. Tańsza i większa wersja celownika holograficznego.

Zastosowanie celownika kolimatorowego daje strzelcowi +2 do umiejętności. Modyfikator ten nie dodaje się z modyfikatorem ze smartguna, celownika laserowego lub desygnatora celu.

Celownik laserowy

Skrót w opisach broni: L.
Cena: 150 zł.
Miejsce montażu: pod lufą, nad lufą (dla antycznych modeli) lub inne.
Dostępność: P.

Mały, zasilany z baterii laser, montowany jako moduł pod lufą albo w innym niezawadzającym miejscu (na okładzinie rękojeści lub na sprężynie powrotnej pistoletu). Wadą jest możliwość wykrycia wiązki lasera (przez czujniki albo po prostu oczy celu) oraz niezbyt imponujący zasięg celownika – plamka przestaje być widoczna na dystansach większych niż *wewnątrz budynków*.

Zastosowanie celownika laserowego daje strzelcowi +2 do umiejętności. Modyfikator ten nie dodaje się z modyfikatorem ze smartguna, celownika kolimatorowego czy holooptycznego lub desygnatora celu.

Celownik optyczny

MODEL	SKRÓT W OPISACH BRONI	CENA	DOSTĘPNOŚĆ
wzmocnienie 1	A	500 zł	P
wzmocnienie 2	B	900 zł	XP
wzmocnienie 3	C	1500 zł	XXP
osłona antyrefleksyjna	O	+300 zł	S
osłona polaryzacyjna	P	+200 zł	P
wzmacniacz obrazu	E	800 zł	XP
termowizor	I	1000 zł	XP

Miejsce montażu: nad lufą.

Od prostej lunetki do skomplikowanych elektrooptycznych kombajnów – modeli celowników optycznych jest mnóstwo. Podane wyżej opcje mogą być w dowolny sposób połączone w celowniku (choć nie wymieniane – to nie jest modułowa konstrukcja możliwa do zmodyfikowania w domowym warsztacie). Efekty, jakie daje zastosowanie celownika, zależą od opcji:

- **Osłona antyrefleksyjna:** osłona na obiektyw zapobiegająca wykryciu celownika (zatem także strzelca) przez zabójców soczew i podobne laserowe systemy detekcji układów optycznych. Używanie celownika z tą osłoną daje, niestety, modyfikator -1 do umiejętności (z uwagi na lekko niewyraźny obraz). Można ją odsłonić, niwelując tak modyfikator jak, i zapewnianą ochronę.
- **Osłona polaryzacyjna** eliminuje refleksy światła przy strzelaniu do jasno oświetlonego celu. Pozwala zmniejszyć o 1 modyfikator z ostrego światła.
- **Wzmacniacz obrazu** zapewnia dobrą widoczność przy słabym świetle. Pozwala zignorować modyfikatory za niedostateczne oświetlenie (ale nie za całkowitą ciemność).
- **Wzmocnienie 1, 2 lub 3** ułatwia strzelanie na zasięg ekstremalny. Każdy poziom wzmocnienia zwiększa maksymalną odległość strzału o 100/150 metrów. Szczegóły – patrz punkt „Określenie poziomu trudności strzału".
- **Termowizor:** czuły układ wrażliwy na podczerwień; przetwarza ciepło emitowane przez ludzi i pojazdy na światło widzialne. Cel jest widoczny w każdych warunkach, choć niezbyt wyraźnie. Użycie termowizora daje strzelcowi modyfikator -2 niezależnie od faktycznego poziomu oświetlenia w okolicy. Modyfikator ten zastępuje inne modyfikatory wynikające z niewłaściwego oświetlenia.

Desygnator celu

Skrót w opisach broni: D.
Cena: 450 zł.
Miejsce montażu: pod lufą lub nad lufą.
Dostępność: S.

Laser dużej mocy równie dobrze sprawdzający się w roli celownika, jak i wskaźnika celu dla pocisków naprowadzanych laserowo. Zupełnie przyzwoicie działa także jako (zakazana przez Konwencję Genewską) laserowa broń oślepiająca. Dzięki większej mocy lasera plamkę – a właściwie trzy plamki ustawione w trójkąt – widać w każdym dystansie mniejszym niż zasięg ekstremalny.

Zastosowanie desygnatora celu daje strzelcowi +2 do umiejętności. Modyfikator ten nie dodaje się z modyfikatorem ze smartguna, celownika kolimatorowego, holooptycznego czy laserowego.

Na dystansie *wewnątrz budynków* i mniejszym możliwe jest użycie desygnatora jako broni oślepiającej. Trafienie przeciwnika w oczy wymaga zdania przeciętnego (15) testu ZRĘCZNOŚCI. Ten zostaje oślepiony na 1K minut, a jeśli nie zda przeciętnego (15) testu BUDOWY, doznaje poważnych uszkodzeń oka. Krytyczna porażka tego testu oznacza całkowitą utratę wzroku.

Gun-cam

Skrót w opisach broni: brak, standardowo montowany.
Cena: 800 zł, zazwyczaj wliczona w cenę broni.
Miejsce montażu: inne.
Dostępność: P.

Nieduży, zintegrowany z bronią moduł nagrywający, automatycznie uruchamiany w momencie odbezpieczenia broni. Rejestrowany w urządzeniu dźwięk i obraz (z kamery wymierzonej wzdłuż linii celowania) pozwala na łatwą i poprawną rekonstrukcję okoliczności użycia broni, co znakomicie ułatwia pracę policji i sądów.

Wiarygodność zapisu z gun-camów jest zapewniana na kilka sposobów. Po pierwsze, połączenie urządzenia z bronią jest zabezpieczone i zaplombowane. Po drugie, zaplombowany jest sam gun-cam – próba nieautoryzowanego otwarcia jest zapisywana. Nawet jeśli taka próba się powiedzie (co wymaga zdania prawie niewykonalnego (35) testu *systemów zabezpieczeń: unieszkodliwiania*), nagranie gun-cama jest opatrzone kryptopodpisem. Skutecznie udaremnia to próby dyskretnej edycji zapisu.

W Polsce gun-camy są standardowo instalowane w każdym legalnie sprzedanym egzemplarzu broni.

Gun-lock

Skrót w opisach broni: brak, standardowo montowany.
Cena: 400 zł lub 750 zł za wersję z czytnikiem kształtu dłoni, zwykle wliczona w cenę broni.
Miejsce montażu: inne.
Dostępność: P.

Elektroniczna blokada iglicy uniemożliwiająca oddanie strzału przez osobę nieupoważnioną. Standardowy model blokuje iglicę, jeśli broń jest dalej niż pół metra od nadajnika autoryzacyjnego – pastylki noszonej zwykle na szyi, w postaci bransoletki lub wszytej w kaburę. Droższa wersja wyposażona jest w czujniki nacisku w rękojeści i autoryzuje użytkownika na podstawie kształtu dłoni i sposobu trzymania broni. Blokada jest uruchamiana, jeśli broń znajduje się w kaburze lub jest trzymana w sposób, którego nie ma w pamięci urządzenia.

Obydwa modele blokują iglicę po odebraniu sygnału Policyjnego Kodu Blokującego albo po dezaktualizacji klucza autoryzującego PKB. Bezśladowe odłączenie blokady iglicy wymaga zdania bardzo trudnego (30) testu *systemów zabezpieczeń: unieszkodliwiania*.

W Polsce gun-locki są standardowo instalowane w każdym legalnie sprzedanym egzemplarzu broni.

Kompensator odrzutu

MODEL	SKRÓT W OPISACH BRONI	CENA	DOSTĘPNOŚĆ
kompensator odrzutu 1	1	500 zł	L
kompensator odrzutu 2	2	1000 zł	L
kompensator odrzutu 3	3	2000 zł	XL
kompensator odrzutu 4	4	3500 zł	XL

Miejsce montażu: na lufie.

Zmniejsza odrzut broni poprzez przekierowanie gazów wylotowych albo – w szczególnych przypadkach – zastosowanie układów hydraulicznych lub pneumatycznych. Instalacja wymaga wiercenia w lufie lub znacznej przebudowy broni, kompensatora nie można zatem wymienić ani usunąć.
Zamontowany kompensator odrzutu zmniejsza odrzut broni o tyle punktów, ile wynosi jego poziom.

Rozkładany uchwyt

Skrót w opisach broni: U.
Cena: 300 zł.
Miejsce montażu: pod lufą.
Dostępność: P.

Niewielki przedni uchwyt, rozkładany lub dołączany. Korzystanie z uchwytu przy strzelaniu zmniejsza odrzut broni o 2.

Smartgun
Skrót w opisach broni: S.
Cena: 2500 zł.
Miejsce montażu: inne.
Dostępność: XS.

„Smartgun" to popularne określenie broni wyposażonej w komputer balistyczny. Komputer ten, korzystając z wbudowanych w broń czujników, określa linię celowania broni, a potem – uwzględniając parametry ruchu powietrza, stałą grawitacyjną, znaną szybkość wylotową i inne dane – oblicza, gdzie polecą pociski. Następnie wyświetla strzelcowi zakrzywiony wąski stożek przedstawiający tor lotu kul. Smartgun podaje też inne dane dotyczące broni – ustawioną szybkostrzelność, liczbę kul w magazynku, temperaturę, stopień odkształcenia lufy i sprawność broni. Komputer przetwarza dane z innych wbudowanych systemów elektronicznych broni, np. celownika elektrooptycznego. Oznacza to, że za pomocą smartowanej broni z wbudowanym celownikiem optycznym można wyjrzeć za róg, wystawiając tylko broń. Smartguny podają dane na cyberoczy strzelca, do smartgogli lub na celownik holooptyczny.

Smartgun daje modyfikator +4 do umiejętności. Modyfikator ten nie dodaje się z modyfikatorem z desygnatora celu, celownika kolimatorowego, holooptycznego czy laserowego. Smartguna i celownika optycznego można używać razem tylko jeśli obydwa są fabrycznie wbudowane w broń.

System sterowania
Skrót w opisach broni: R.
Cena: 3000 zł.
Miejsce montażu: inne.
Dostępność: XS.

Pełna automatyzacja broni. System sterowania na komendę strzelca wykona prawie każdą czynność wymagającą udziału rąk strzelającego – potrafi zwolnić magazynek (choć nie włoży nowego, oczywiście), przeładować, odbezpieczyć i zabezpieczyć broń, przełączyć rodzaj amunicji (jeśli broń ma taką możliwość) czy tryb ognia oraz oddać strzał. System sterowania wymaga urządzenia wejściowego i wyjściowego – może być podłączony do procesora sterującego strzelca, może też przyjmować komendy głosowe i wyświetlać dane na smartgogle, cyberoko lub celownik holooptyczny. Instalacja systemu sterowania jest niezbędna, jeśli chce się broni używać zdalnie (na przykład osadzonej na zdalnie sterowanej platformie snajperskiej).

System sterowania umożliwia płynną i szybką obsługę broni – wykonanie jednego z powyższych działań (lub innego, wedle uznania MG – z wyjątkiem strzału) nie liczy się jako akcja.

Tłumik
Skrót w opisach broni: T.
Cena: 500 zł.
Miejsce montażu: na lufie.
Dostępność: N.

Proste w konstrukcji urządzenie wyciszające huk wystrzału poprzez spowolnienie gazów wylotowych broni do prędkości poddźwiękowej. Wbrew filmowym mitom użycie tłumika nie wycisza broni stuprocentowo – konieczne są dodatkowe działania (jak użycie poddźwiękowej amunicji, co w przypadku niektórych broni całkowicie mija się z celem). Założenie tłumika wymaga przystosowania broni, np. nagwintowania lufy lub zamocowania specjalnego zatrzasku. Tłumik jest niekompatybilny z kompensatorami odrzutu – założony na broń z kompensacją odrzutu nie tłumi.

Zastosowanie tłumika daje modyfikator -10 do testów spostrzegawczości słuchowej wymaganych do usłyszenia wystrzału.

Wysuwana kolba
Skrót w opisach broni: W.
Cena: 400 zł.
Miejsce montażu: inne.
Dostępność: XP.

Składana lub teleskopowo wysuwana kolba ułatwiająca przenoszenie (i schowanie) broni długiej. Złożenie kolby zwiększa ukrywalność broni o jedną klasę, ale zwiększa odrzut o trzy punkty.

Inne przydatne gadżety

Serwokabura
Cena: 200 zł.
Dostępność: XP.

Ukrywana w rękawie kabura z wbudowanym serwomotorowym (lub po prostu sprężynowym) podajnikiem. Uruchomiona odpowiednim ruchem ręki wyrzuca broń z kabury w taki sposób, że sprawny użytkownik ma ją błyskawicznie w dłoni, gotową do użycia. Serwokabura daje przyzwyczajonemu użytkownikowi modyfikator +4 do umiejętności *szybkie wydobycie*. Uzyskanie tego modyfikatora wymaga poświęcenia około tygodnia na ćwiczenia (z makietą broni, oczywiście – chyba że użytkownik ma ochotę za każdym razem ryzykować postrzał).

Nieprzyzwyczajony użytkownik musi za każdym uruchomieniem kabury wykonać przeciętny (15) test ZRĘCZNOŚCI, aby złapać wyskakującą broń. MG może też zaskoczyć niedoświadczoną postać, uruchamiając jej serwokaburę w nieoczekiwanych momentach.

Serwokabura mieści obiekt o ukrywalności R – pistolet, nóż albo puszkę gazu łzawiącego.

Teleoperacyjna platforma ogniowa „Pająk”

Cena: 7500 zł.
Dostępność: XR.

Zdalnie sterowane, bezzałogowe stanowisko strzeleckie. Podstawowym elementem „Pająka” jest obracany serwomotorami solidny uchwyt na broń. Prócz tego platforma jest wyposażona w zestaw kamer i mikrofonów oraz interfejs do smartguna i systemu sterowania bronią. Skomputeryzowana broń ciężka ustawiona na takim stanowisku jest dostępna zdalnie, niełatwa do wykrycia (brak emisji podczerwieni od obsługujących ją żołnierzy) i dość trudna do zniszczenia. „Pająków” używają drużyny broni ciężkiej Wojska Polskiego oraz pododdziały snajperskie policji. Niektóre modele teleoperacyjnych platform ogniowych (np. „Pająk M”) są w ograniczonym stopniu samobieżne.

Strzelanie z broni umocowanej na teleoperacyjnej platformie ogniowej podlega standardowym zasadom teleoperacji, to jest ograniczeniu przez umiejętność *teleoperacja*.

Broń biała

Obfitość nowoczesnych narzędzi do zdalnego krzywdzenia bliźnich nie sprawiła, że znikły tradycyjne metody dyskusji, takie jak danie komuś pałą przez łeb albo wsadzenie mu noża pod żebro. Poniżej znajdzie się garść argumentów używanych w takich dyskusjach.

Statystyki broni białej

Skrócony opis broni białej może wyglądać na przykład tak:

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Kastet	R	0	o/2K	P	25 zł	0-1

Powyższe parametry to:

- nazwa broni
- klasa ukrywalności broni (Ukr)
- manewrowość broni – określa, jak łatwo się daną bronią operuje; parametr ten jest modyfikatorem umiejętności walki (Man)
- obrażenia: do podanych obrażeń należy dodać siłę ciosu postaci; nieliczne przypadki, w których nie należy tego robić, są wyraźnie zaznaczone w opisie (Obr)
- dostępność broni (Dst)
- cena
- zasięg broni – służy jako modyfikator umiejętności walki (Zas).

Broń do walki w zwarciu

Kastet

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Kastet	R	0	o/2K	P	25 zł	0-1

Prosta, zwykle metalowa broń ręczna w formie połączonych pierścieni. Nakładana na palce, służy do zwiększenia siły ciosów pięścią. Zasadniczo w świetle prawa kastet jest „niebezpiecznym narzędziem”, lecz w praktyce można go łatwo zdobyć – kupić jako „klamrę do paska” albo „niebanalny prezent” lub sprokurować z odpowiednio wyprofilowanego kawałka metalu.

Rękawica wstrząsowa

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Rękawica wstrząsowa	K	0	z/2K+5	N	950 zł	0-1

Na ulicy zwana jest „kawalarzem”. Ta z pozoru normalna (choć gruba) rękawica jest w rzeczywistości zamaskowanym paralizatorem ze stykami na wewnętrznej powierzchni dłoni. Kondensatory magazynujące prąd ładują się od mikrokomórki paliwowej – pozwala to użyć rękawicy do dziesięciu razy, ale tylko raz na rundę. Uderzenie pięścią zadaje normalne, równe sile ciosu obrażenia.

Ostrza i podobne

Nóż

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Nóż	K	+2	6/K+3	P	10-200 zł	0-1
Nóż bojowy	Kr	+1	8/K+3	P	50-500 zł	0-1

Zaostrzony kawałek stali z uchwytem. Wszystkie inne cechy mogą być różne – kształt, jakość wykonania, przeznaczenie. Rodzajów noży jest niezliczone mnóstwo – od niewielkich, składanych noży do noszenia w kieszeni, przez długie, paskudne noże bojowe, aż do powykręcanych dziwactw „dla kolekcjonerów", wykonanych z beznadziejnej stali.

Miecz

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Podróbka miecza	P	-2	8/3K	XP	150-500 zł	2-3
Miecz jednoręczny	P	+1	11/4K+3	XXP	1000+ zł	2-3
pchnięcie			18/3K+1			

Długi kawał stali z rękojeścią. Miecz jednoręczny to porządna replika z dobrej stali, zwykle obosieczna i wykonana na wzór mieczy średniowiecznych. Podróbka miecza to w zasadzie gruby kawał stalowej blachy udający ostrze. Jest źle wykonana i nadaje się do powieszenia na ścianie (jeśli ktoś ma kiepski gust) – próba wykorzystania jej w walce skończy się smutno.

Paralizator

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Daewoo H20	K	0	z/2K+3	P	250 zł	0-1

Ręczny paralizator elektryczny. Dotknięcie przeciwnika wystającymi z przodu urządzenia elektrodami razi go prądem wysokiego napięcia. Standardowa minikomórka paliwowa zapewnia prąd wystarczający na mniej więcej 50 impulsów. Podczas walki paralizatorem testuje się umiejętność *noże: paralizatory* – trafienie wymaga podobnych umiejętności co pchnięcie nożem.

Broń obuchowa

Toporek

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Siekierka	Kr	+1	14/3K+3	P	250 zł	2

Niewielka, poręczna siekierka. Teoretycznie narzędzie do ścinania drzew lub pracy w ogrodzie, w praktyce także dość mordercza broń biała. Legalna, choć niełatwo będzie wytłumaczyć się policji z noszenia jej pod kurtką.

Elektropałka

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Taser Inc Stun Baton	P	+1	o/2K+2	P	750 zł	1-2

Standardowe wyposażenie Oddziałów Prewencji. Długa, elastyczna pałka, na końcu której zamontowane są dwie ostre elektrody. Pchnięcie pałką zadaje 5/K-3 obrażeń, a dodatkowo można trafioną <u>personę</u> porazić prądem (z/3K+3 PO). Oczywiście elektropałką można także zwyczajnie bić. Wbudowany w pałkę generator wysokiego napięcia ma zapas prądu na 50 porażeń.

Pała

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Bejzbol	Kr	+1	o/2K+2	P	10 zł	1-2

Od kijów baseballowych, maczug współczesnych plemion wojujących, po policyjne tonfy z twardego plastiku. Dowolny długi, sztywny, tępy obiekt nadający się do tłuczenia ludzi po głowach klasyfikuje się jako pała. Improwizowane pały (nogi od krzeseł, gazrurki) będą miały manewrowość i obrażenia zmniejszone o punkt lub dwa – zależnie od wygody i wyważenia.

Broń miotająca i miotana

Kusza

NAZWA	DOD	UKR	CEL	MAG	OBR	DST	CENA	AM	STRZ	ODRZ
Kusza średnia	–	T	6	1	20/4K+5	S	500 zł	–	1	–

Kusza sportowa wykonana z wytrzymałych kompozytów. Dzięki standardowej szynie można na niej umieścić wszystkie akcesoria przeznaczone do montażu nad lufą. Kusze są bronią myśliwską i wymagają odpowiedniego pozwolenia. Istnieją także mniejsze kusze, naciągane ręcznie (tj. bez użycia lewara).

Toporek do rzucania

NAZWA	UKR	MAN	OBR	DST	CENA	ZAS
Toporek do rzucania	P	+2	12/3K+3	XP	75 zł	2

Niewielki, dobrze wyważony toporek, sprawdza się jako broń biała. Można nim także rzucić, choć nie jest łatwe – maksymalny zasięg to *wewnątrz budynków*, a poziom trudności jest przeciętny.

Kamień

NAZWA	UKR	CEL	OBR
Mały kamień	R	różna	o/2K-2

Zwyczajny kawałek kamienia albo inny twardy, dość ciężki obiekt. Celność rzutu kamieniem zależy od wyważenia i kształtu. Może wahać się od +2 (dla obłych, dobrze leżących w ręku kamieni, piłek baseballowych, dużych nakrętek) do -3 (nieporęczna pseudokryształowa popielniczka).

Ubrania i kamizelki kuloodporne

Współczynniki opisujące kamizelki i pancerze

Skrócony opis danego pancerza może wyglądać na przykład tak:

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Knight Tacwear „Dragonscale”	korpus	1	Kr	18/4	P	700 zł	2

Powyższe parametry to kolejno:
- nazwa
- strefy chronione (STREFY CHR.)
- ograniczenie ruchu (OGR)
- klasa ukrywalności (UKR)
- skuteczność pancerza (SP)
- dostępność (DST)
- cena
- waga w kg (KG).

Chronione strefy
Określają miejsca okrywane przez ubranie.

Ograniczenie ruchu (OGR)
Miara niewygody pancerza. Podaną w tabelce wartość traktować należy jako ujemny modyfikator ZWINNOŚCI. W przypadku hełmów modyfikator wpływa nie na ZWINNOŚĆ, a na testy spostrzegawczości. Ograniczenie obuwia wpływa jedynie na testy *lekkoatletyki*, *skradania* i podobnych umiejętności.

Niektóre fragmenty garderoby mają ujemne ograniczenie ruchu – należy traktować je jako dodatni modyfikator (zwiększający szansę na sukces testu).

Ułamkowe ograniczenie ruchu zaokrąglamy zawsze w dół – minimalne ograniczenie ruchu wynosi zero. Pancerze o takim ograniczeniu są dość wygodne i zaczynają przeszkadzać dopiero przy próbie noszenia ich „na cebulkę”.

Klasa ukrywalności (UKR)
Umownie określa grubość i „oczywistość” pancerza. Znaczenie skrótów – patrz wyżej, punkt „Skróty w opisach sprzętu”.

Skuteczność pancerza (SP)
Poziom ochrony oferowanej przez pancerz. SP jest zapisywana jako wytrzymałość/twardość. Wytrzymałość zmniejsza obrażenia penetrujące ataku, twardość zaś – obrażenia obuchowe. Więcej na temat SP – patrz dział „Mechanika”, punkt „Pancerz i jego dobroczynny wpływ”.

Dostępność (DST)
Określa legalność (czyli trudność) wejścia w posiadanie danego pancerza. Wyjaśnienie skrótów – patrz wyżej, punkt „Skróty w opisach sprzętu”.

Ubrania na co dzień

Prawdziwa skóra

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Kurtka skórzana	korpus, ręce	0,8	–	0/2	XP	1000 zł	1,5

Ubrania (zwykle kurtki) z prawdziwej zwierzęcej skóry. Drogie i trudne do dostania, ale stylowe. Dość mocne i grube, zapewniają niezłą ochronę przy walce wręcz – i to w zasadzie wszystko.

Płaszcz przeciwchemiczny

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Płaszcz przeciwchemiczny	całe ciało	1,4	–	1/1	P	500 zł	2

Długie, grube, plastikowe ponczo z kapturem, niezbędne na obszarach często nawiedzanych przez smog i kwaśne deszcze, np. w Konurbacji Śląskiej i w Warszawie. Sprzedawane w komplecie z maską przeciwpyłową i goglami przypominającymi trochę okularki do nurkowania.

Kiepskie ubranie

Cena: 100 zł.

Komplet kiepskich, starych, używanych ubrań – para spodni, dwie-trzy sztuki bielizny, jakiś stary t-shirt, zużyta flanelowa koszula itd. Do tego złachane buty sportowe.

Dobre ubranie

Cena: 500 zł.

Zestaw całkiem porządnych ciuchów – para spodni, zapas bielizny, kilka t-shirtów, ze dwie bluzy lub koszule, kurtka/marynarka i dobre buty. Dostępne w wielu stylach: paramilitarnym (bojówki, glany), luzackim (dżinsy, t-shirty z napisami, sportowe buty), korporacyjno-urzędowym (garnitur, niebieskie koszule, półbuty z synteskóry), „sportowym" (obcisłe spandeksowe dresy, firmowe buty).

Stylowe ubranie

Cena: od 2500 zł w górę.
Dostępność: XP.

Komplet markowych ubrań – dwie-trzy pary spodni, duży zapas bielizny (w rozmaitych stylach), kilka koszul, marynarka, dobre buty. Dostępne w stylach: luźnym (dżinsy dobrej marki, koszulka polo, dobre sportowe buty), korporacyjno-urzędowym (bardzo dobry garnitur, białe i/lub niebieskie koszule, półbuty z prawdziwej skóry) lub „sportowym" (markowe, spandeksowe dresy, drogie firmowe buty). W stylowych ubraniach zamiast suwaków, guzików i rzepów używa się gekotaśmy. Zapięcie to działa na zasadzie skopiowanej ze stóp gekonów – czepia się bardzo łatwo i dobrze trzyma, a przy tym nie zapycha śmieciem, nie odpruwa i nie trzeszczy przy odpinaniu.

Ubranie ArmTech

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Kurtka ArmTech	korpus, ręce	0,2	–	1/0	XP	450 zł	0,2

Stylowe ubranie „od Armtechiego", wykonane z arachnowłókna, więc lekkie, nieco śliskie w dotyku i bardzo wytrzymałe. Wykonane z jednej, góra dwóch warstw, więc nie chroni przed pociskami, ale za to nie zdziera się od byle czego. W ubraniach ArmTech standardem jest gekotaśma.

Buty sportowe

Cena: 25-400 zł.
Dostępność: P, XP dla bardziej wypasionych modeli.
Producenci: Nike, Adidas, Vans, Vibram oraz setki innych firm.

Dostępne w obfitości modeli i wzorów – od „adibasów" lokalnej produkcji, przez markowe buty do biegów, po drogie obuwie do turystyki górskiej. Najpopularniejsze są jednak normalne buty do biegów i koszykówki. Modele sportowe są zazwyczaj we wściekłych kolorach, droższe miewają stonowane barwy. Droższe obuwie sportowe daje modyfikator do testów umiejętności – jego wysokość waha się od +1 do +3 dla drogich modeli. Modyfikator ten przyznaje się przy testach *lekkoatletyki* (dla butów biegowych) albo *wspinaczki* (dla butów górskich i wspinaczkowych).

Glany

Cena: 200-500 zł.
Dostępność: P do XP.

Ciężkie buciory z syntetycznej skóry, na grubej podeszwie i z chronionymi metalem nosami. Drogie modele mają wzmacnianą podeszwę zapewniającą SP, wykonane są z naturalnej skóry albo wyposażone w superprzyczepny bieżnik. Glany – z wyjątkiem wojskowych „butów taktycznych" – mają ograniczenie ruchu o wysokości 1 lub 2.

Pancerze osobiste i inne ubrania specjalne

Geist

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Kombinezon „Geist"	całe ciało	0,5	P	12/2	XS	4500 zł	4

Producenci: Adidas, ArmTech, Knight Tacwear.

Geisty – a właściwie kombinezony intruzyjne – przeznaczone są dla policji oraz licencjonowanych agencji ochrony. Ułatwiają niezauważone wejście na teren obiektu – przy sprawdzaniu systemów zabezpieczeń lub dokonywaniu tzw. przeszukania bez wiedzy właściciela.

Slangowe określnie wzięło się od nazwy pierwszego modelu takiego kombinezonu produkowanego do tej pory przez Adidasa.

Kilkuwarstwowy kombinezon zapobiega pozostawianiu mikrośladów, nie przepuszcza zapachu potu człowieka i jest pokryty wzorem kamuflującym, który rozmywa sylwetkę (w świetle widzialnym i podczerwieni). Częścią kombinezonu jest maska przeciwgazowa z pochłaniaczem dwutlenku węgla, co dodatkowo utrudnia wykrycie użytkownika. Maska wbudowana jest w lekki hełm, na którym zamontować można wzmacniacze obrazu lub inną elektronikę (do kupienia osobno).

Geist zabezpiecza użytkownika przed wykryciem przy pomocy chemsniffera (patrz niżej). Prócz tego testy spostrzegawczości wzrokowej wykonywane przy wykrywaniu człowieka w geistcie termowizorem nie są ułatwiane o poziom.

Ubranie kuloodporne

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Spodnie kuloodporne z demobilu	obie nogi	1	–	16/2	P	500 zł	0,5
Koszulka Nike Tuffshirt	korpus	0,5	Kr	16/2	P	250 zł	0,2
Koszula balistyczna ArmTech	korpus, ręce	1,5	Kr	18/2	XP	2500 zł	0,3

Producenci: Nike, Adidas, ArmTech, Odzież Robocza Merad.

Wygląda jak zwyczajne ubranie, w praktyce jednak jest kuloodporne. Powszechnie reklamowane jako „dyskretna ochrona w trudnych sytuacjach", z dodanymi drobnym drukiem ostrzeżeniami, iż chroni jedynie przed pociskami z broni krótkiej. Zwiększona odporność ubrań produkcji ArmTechu wynika z użycia arachnowłókna w całym ubraniu, a nie do wzmocnień w najważniejszych miejscach. Ubranie kuloodporne dostępne jest w wielu stylach – korporacyjnym, „sportowym", a także militarnym, jako demobil po Obronie Terytorialnej. Demobile są pokryte rozmaitymi wzorami kamuflażu, a czasami także impregnowane i ognioodporne.

Kurtka pancerna

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
HK „Leadstopper"	korpus, ręce	2	Kr	19/4	P	1000 zł	3,5
Kurtka pancerna ArmTech	korpus, ręce	2	Kr	22/6	XP	2200 zł	1

Producenci: H&K Armor, ArmTech, Nike, Adidas.

Gruba, odporna kurtka skrojona jak kurtka motocyklowa, wykonana z kilkudziesięciu warstw tkaniny balistycznej. Zapewnia akceptowalną ochronę przed pociskami pistoletowymi. Droższe modele prócz warstw arachnowłókna mają także miejscowe wzmocnienia z wysokowytrzymałych polimerów, co daje im odporność na lekkie pociski przeciwpancerne.

Lekka kamizelka kuloodporna

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Knight Tacwear „Dragonscale"	korpus	1	Kr	19/6	P	900 zł	2
Kamizelka taktyczna ArmTech	korpus	0,5	Kr	23/6	XP	1800 zł	0,3

Producenci: Knight Tacwear, ArmTech, H&K Armor, Adidas.

Kamizelki tego typu są powszechnie używane przez agencje ochrony oraz policjantów w cywilu. Zasadniczo przeznaczone do noszenia na ubraniu, dają się jednak ukryć pod kurtką. Zatrzymują pociski pistoletowe wszystkich kalibrów prócz najcięższych. Droższe modele chronią także przed pociskami o zwiększonej przebijalności.

Płaszcz kuloodporny

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Płaszcz kuloodporny ArmTech	ręce, korpus, nogi	2	P	19/8	XP	4000 zł	2

Ciężki, odporny płaszcz kuloodporny produkowany w zasadzie wyłącznie przez ArmTech. Dość rzadko spotykany – najczęściej noszą go pozerzy oraz ochroniarze. Płaszcz jest dość niewygodny (a jeśli go rozpiąć, nie chroni przed postrzałami w korpus z przodu), oraz solidnie grzeje – sam producent poleca stosowanie do niego osobistej klimatyzacji. Mimo to znajduje nabywców.

Ciężka kamizelka

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Policyjna kamizelka kuloodporna	korpus	1	N	23/10	R	3500 zł	3
Kamizelka z wkładami		3	N	34/20			6,5

Producenci: Knight Tacwear, H&K Armor, Odzież Robocza Merad.

Ciężka, wytrzymała kamizelka przeznaczona dla służb bezpieczeństwa publicznego. Przewidziana do noszenia na mundurze, zaopatrzona w liczne kieszonki oraz miejsce na wielki napis POLICJA na plecach. Do kamizelki dołączone są policeramiczne wkłady – płyty, które umieszcza się w specjalnych kieszeniach. Znacznie podnoszą skuteczność kamizelki, niestety za cenę zwiększenia jej nieporęczności i ciężaru.

Pancerz skorupowy

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
Bumar „Krab 3”	całe ciało	2	N	34/20	R	6500 zł	5

Producenci: H&K Armor, Bumar, Basilisk Armor.

Modułowy pancerz złożony z polimerowych skorup. Przypomina nieco średniowieczną zbroję, choć oczywiście jest lżejszy, wygodniejszy i znacznie bardziej wytrzymały. Pancerzy takich używają oddziały taktyczne policji oraz niekiedy Oddziały Prewencji. Z elementów takich pancerzy (kirysów i hełmów) korzystają także niektóre jednostki Obrony Terytorialnej.

Ciężki pancerz wojskowy

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
PPC-2	całe ciało	3	N	43/20	R	10 000 zł	8

Producenci: Kościuszko Weapon Systems, H&K Armor, General Dynamics, Iżmasz i inne firmy.

Standardowy pancerz wojskowy piechoty Wojska Polskiego podobny do pancerzy ciężkiej piechoty używanych na całym świecie. Pancerz składa się ze „śpiochów” – kuloodpornej, zatrzymującej feromony podszewki – oraz siatki z grubym, ceramiczno-polimerowym pancerzem. Na siatce zawieszone są także elementy komputera osobistego żołnierza (odpowiednik policyjnego gargulca) oraz cyfrowego radia. W hełm wbudowana jest maska przeciwgazowa, której uszczelnienie hermetyzuje podszewkę i zabezpiecza żołnierza przed bronią masowego rażenia oraz wykryciem przez chemsniffery. Hełm ma też wbudowane „królicze uszy” gargulca, przysłonę przeciwlaserową i inne przydatne gadżety. Cały pancerz pokryty jest polimerem programowalnym, który umożliwia ustawienie dowolnego wzoru kamuflażu. Pancerz wyposażony jest w system klimatyzacji.

Istnieje też wersja zwiadowcza pancerza – wyciszona i z potężniejszym komputerem (wojskowym gargulcem). Dodatkowo jej system klimatyzacji wyposażony jest w „chill can” – puszkę skroplonego gazu, dzięki któremu można wychłodzić pancerz do temperatury otoczenia. Pancerz zwiadowczy ma dostępność XR i kosztuje 12 000 zł.

Prócz standardowych własności (tj. ochrony przed pociskami) ciężki pancerz wojskowy daje użytkownikowi modyfikator +1 do testów spostrzegawczości wzrokowej, wzmacniacz obrazu i termowizor. Sterowane przez komputer królicze uszy dają modyfikator +3 do testów spostrzegawczości słuchowej. Pozwalają też precyzyjnie zlokalizować źródło dźwięku po udanym przeciętnym teście *używania komputera: systemów obserwacji*. Przysłona przeciwlaserowa zabezpiecza kamery przed wykryciem i wypaleniem przez zabójców soczew albo oślepieniem przez dezorientery. Po uszczelnieniu maski użytkownika pancerza nie można wykryć chemsnifferem. Pancerz umożliwia ukrycie się przed termowizorem, niwelując obniżenie poziomu trudności testów spostrzegawczości. „Chill can” pancerza zwiadowczego daje modyfikator +3 do testów *skradania się* przeciwko przeciwnikom używającym termowizorów. Bonus ten utrzymuje się przez 30 minut – na tyle wystarcza gazu w puszce.

Pancerz wspomagany

NAZWA	STREFY CHR.	OGR	UKR	SP	DST	CENA	KG
PWL Lisowczyk	całe ciało	–	N	60	XR	300 000 zł	120
PWS Huzar	całe ciało	–	N	85	XR	450 000 zł	500

Producenci: General Dynamics, Bumar/Kościuszko Weapon Systems, Iżmasz, H&K Armor i inne firmy.

Pancerz wojskowy na tyle gruby i odporny, że konieczne jest wyposażenie go w systemy mechanicznego wspomagania, aby dało się w ogóle ruszyć z miejsca. Pancerze takie wyposażone są w sporą ilość elektroniki (zwykle odpowiadającą co najmniej policyjnej wersji gargulca) oraz dość ciężko uzbrojone. Są także w pełni klimatyzowane i zabezpieczone przed bronią masowego rażenia. W Wojsku Polskim pancerze wspomagane wykorzystywane są przez tzw. piechotę szturmową oraz niektóre jednostki sił specjalnych. W szczególnych przypadkach pancerzy takich używają także oddziały taktyczne policji. Pancerze wspomagane posiadają wersje różniące się wyposażeniem – zwiadowcze, medyczne, saperskie.

Pancerz wspomagany pokryty jest pancerzem twardym (patrz dział „Mechanika”, punkt „Twardy pancerz”). Prócz tego wspomaganie daje mu 20 BUDOWY (na potrzeby udźwigu). Systemy sensorów pancerza zapewniają co najmniej +1 do testów spostrzegawczości wzrokowej i +3 do testów spostrzegawczości słuchowej. Pancerze mają standardowo wbudowany wzmacniacz obrazu i termowizor. Sensory chronione są przesłonami przeciwlaserowymi.

Akcesoria

System chłodzenia

Cena: 550 zł.
Dostępność: XP.

Jeśli pogoda dopisuje, ubiór ochronny dość szybko zaczyna użytkownikowi nieznośnie doskwierać. W upale trudno się nosi płaszcz przeciwchemiczny albo kuloodporną kamizelkę – stąd osobisty system chłodzenia. Jego sercem jest niewielka, wysokowydajna pompa cieplna. Przetacza ona płyn między siatkowym podkoszulkiem a radiatorem. Po oddaniu ciepła przez radiator płyn wraca do koszulki, chłodząc z kolei użytkownika. Cały system wymaga zasilania, lekko szumi i jest wielkości sporej książki.

Uruchomiony system chłodzenia niweluje wpływ gorąca na postać, sprowadzając temperaturę odczuwaną do komfortowych dwudziestu kilku stopni.

Gogle utwardzane

Cena: 150 zł.

Odporne gogle z grubego, twardego plastiku. Chronią oczy przed obcymi ciałami (SP 5/10), a przez kilka minut także przed wyziewami i gazami. Dostępne w wersji fotochromatycznej, barwionej (popularne są żółte), lustrzanej i normalnej, przezroczystej.

Pojazdy

Przeciętny pojazd drugiej połowy XXI wieku to miejski, trzyosobowy, elektrycznie zasilany trójkołowiec. Samochód taki zbudowany jest głównie z wysokowytrzymałych, biodegradowalnych plastików (co daje mu pięcioletnią trwałość). Karoseria wozu wykonana jest z programowalnego polimeru, co pozwala łatwo zmienić kolor „lakieru" lub wyświetlać proste wzory. Pojazdem steruje pokładowy komputer w stałej łączności z miejską siecią nawigacyjną, co znacznie polepsza bezpieczeństwo ruchu. Samochód jest oczywiście wyposażony w pasy i poduszki powietrzne dla wszystkich pasażerów, a jego konstrukcja zapewnia ludziom wewnątrz maksymalną ochronę. Komputer pokładowy ma też wszystkie funkcje terminala aktywizyjnego.

Komputerowe sterowanie odgrywa też rolę systemu bezpieczeństwa. Wóz samodzielnie autoryzuje użytkowników (na podstawie ibeka albo radiowego klucza) oraz uniemożliwia włączenie ręcznego sterowania kierowcy nietrzeźwemu. W razie potrzeby pojazd sygnalizuje włamanie, wyjąc i błyskając światłami, oraz powiadamia policję. Ręczne kierowanie pojazdem to i tak w większości systemy „drive by wire" – obrotami silnika, hamulcami czy skrętem kół steruje komputer, a nie bezpośrednio kierowca. Dane eksploatacyjne – szybkość, obroty, wskazania systemu nawigacyjnego – rzutowane są zwykle na szybę przed kierowcą albo wyświetlacz HUD jego komputera osobistego.

Rzecz jasna istnieją setki modeli pojazdów wyłamujących się w ten czy inny sposób z powyższych schematów. Bez kłopotu kupić można pojazd większy niż trzyosobowe toczydełko, szybszy, zasilany poliolem albo unoszący się na repulsorze.

Repulsor

Jedyna od dwudziestego wieku rewolucyjna zmiana w transporcie naziemnym. Repulsor to względnie tani napęd antygrawitacyjny opracowany na podstawie technologii Obcych. Pojazdy na dyskach repulsorowych (zwanych potocznie „talerzami") nie są „prawdziwymi" latającymi samochodami – unoszą się tylko kilkanaście centymetrów nad podłożem. Wynika to z prądożerności repulsorów – zużycie energii drastycznie rośnie wraz z wysokością, na jaką usiłuje się podnieść pojazd. Wzrost jest tak znaczny, że nawet zasilane mikrostosami ciężkie grawiczołgi nie są w stanie unieść się wyżej niż na pół metra.

Pojazdy repulsorowe są niewrażliwe na niewielkie nierówności terenu, poruszają się nad wodą tak samo łatwo jak nad ziemią i są potencjalnie bardzo, bardzo szybkie. W zasadzie jedynym powodem, dla którego pojazdy na repulsorze nie wyparły wszystkich innych, jest cena.

Wymiana samochodu

Biodegradowalność pojazdów oznacza nie tylko ich ekologiczność – biodegradowalny samochód czy motocykl powoli się rozpada i szybko traci na wartości. Przekroczenie wieku pięciu lat oznacza, że pojazd praktycznie przestaje nadawać się do ruchu. Używane samochody zbliżające się do tej granicy można nabyć za bezcen, należy jednak spodziewać się licznych usterek.

Kupno nowego pojazdu przypomina nieco kupno telefonu komórkowego. Nabywca samochodu czy motocykla podpisuje umowę z dealerem, która pozwala korzystać po przystępnych cenach z usług stowarzyszonej z dealerem sieci warsztatów samochodowych, a także wymienić pojazd na nowy pod koniec okresu przydatności do ruchu. Po skopiowaniu ustawień z komputera pokładowego do nowego pojazdu klient opuszcza salon, a stary samochód zabiera specjalistyczne przedsiębiorstwo zajmujące się demontażem i recyklingiem pojazdów. Po usunięciu trwalszych elementów samochód trafia do kadzi z bioinżynierowanymi bakteriami, które rozkładają go na odzyskiwalne monomery.

Uprawnienia i pozwolenia

Posiadanie ibeka uprawnia do prowadzenia rowerów i miniskuterów, a także do teleoperacji lekkimi dronami i pilotaż modeli zdalnie sterowanych. Ręczne i zdalne prowadzenie wszelkich innych pojazdów mechanicznych wymaga kwalifikacji potwierdzonych odpowiednim dokumentem.

Prawo jazdy

Upoważnia do prowadzenia samochodów osobowych, ciężarówek i motocykli. Wykupić je trzeba osobno dla każdej kategorii pojazdów. Uzyskanie prawa jazdy wymaga przejścia badań lekarskich, testów psychologicznych (eliminujących osoby z wadami ograniczającymi kontrolę nad emocjami) oraz zdania egzaminu. Oszukanie testów wymaga zdania testu *manipulacji* lub DETERMINACJI. Trudność tego testu wynosi 10 plus połowa ceny odpowiedniej wady (chyba że w opisie wady napisano inaczej). Egzamin na prawo jazdy to przeciętny (15) test odpowiedniej umiejętności (tj. *motocykli*, *samochodów: osobowych* albo *samochodów: ciężarowych*). Wyrobienie jednej kategorii prawa jazdy kosztuje 250 złotych.

Licencja pilota turystycznego

Umożliwia legalny pilotaż rekreacyjnych pojazdów latających – szybowców, ultralekkich samolotów, lekkich sterowców i pionowzlotów. Podobnie jak prawo jazdy, licencję pilota wyrabia się dla poszczególnych klas pojazdów – osobno dla samolotów i szybowców, osobno dla sterowców, osobno dla pionowzlotów. Uzyskanie licencji wymaga przejścia badań lekarskich i zdania egzaminu. Badania lekarskie eliminują ludzi z wadami typu *głuchoniemy* albo z ekstremalnie kiepskim wzrokiem. Testy psychologiczne mają odsiać postacie z wadami utrudniającymi kontrolę nad emocjami. Oszukanie ich wymaga zdania testu *manipulacji* lub DETERMINACJI. Trudność tego testu wynosi 10 plus połowa ceny odpowiedniej wady (chyba że w opisie wady napisano

inaczej). Egzamin na pilota to przeciętny (15) test odpowiedniej umiejętności, to jest *samolotów: ultralekkich*, *sterowców* albo *pionowzlotów*. Uzyskanie jednej klasy licencji pilota kosztuje 5000 zł.

Licencja teleoperatora

Uprawnia do zdalnego sterowania ciężkimi dronami i pojazdami mechanicznymi. Uzyskanie takiej licencji wymaga przejścia testów psychologicznych oraz zdania egzaminu. Na testach psychologicznych odpadną postacie o ograniczonej kontroli nad emocjami (czyli posiadające wady typu *psychopata*, *fobie* oraz inne, wedle uznania MG). Testujących można oszukać dzięki *manipulacji* lub DETERMINACJI. Trudność testów, jakie należy zdać, wynosi 10 plus połowa ceny odpowiedniej wady (chyba że w opisie wady napisano inaczej). Egzamin zaś to przeciętny (15) test umiejętności *teleoperacja*.

Współczynniki opisujące pojazdy

Skrócony opis parametrów pojazdu może wyglądać na przykład tak:

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Fiat Cosmo	1AT	E	3F 0,2T	+1/-6	5	35	70/90	P	7000 zł

Powyższe parametry to:

- nazwa
- wyposażenie dodatkowe (DOD)
- rodzaj napędu (NAP)
- pojemność (POJ)
- manewrowość (MAN)
- skuteczność pancerza (SP)
- obrażenia krytyczne (OBR)
- prędkość (PRĘD)
- dostępność (DST)
- cena

Wyposażenie dodatkowe

Wbudowane w pojazd gadżety i akcesoria. Ich lista znajduje się niżej, patrz punkt „Akcesoria samochodowe".

Rodzaj napędu

Określa zasilanie pojazdu i sposób, w jaki się porusza. Skróty oznaczają:

- **E** – elektryczny pojazd kołowy. Zdecydowanie najpopularniejsza kategoria.
- **Sp** – spalinowy pojazd kołowy. Większość to pojazdy napędzane silnikami poliolowymi.
- **Hyb** – pojazd kołowy o napędzie hybrydowym, czyli z silnikiem spalinowym zasilającym baterie, które można też ładować w inny sposób. Głównie pojazdy wojskowe.
- **Rep** – repulsor. Antygrawitacyjny, zasilany elektrycznie.
- **EL** – elektryczny pojazd latający. Wprawiany w ruch przez śmigła lub wentylatory zasilane z komórek paliwowych albo nadprzewodnikowych akumulatorów.
- **SL** – spalinowy pojazd latający. Na tradycyjną, drogą benzynę lotniczą albo produkty chemicznej przeróbki poliolu.

Pojemność

Czyli miejsce na pasażerów i ładunek. Dla większości pojazdów określona dwoma skrótami, pierwszy oznacza liczbę foteli pasażerskich, drugi – ilość przestrzeni ładunkowej. Jednostka przestrzeni ładunkowej to mniej więcej tyle miejsca, ile zajmuje fotel pasażerski albo pół europalety.

Manewrowość

Łatwość prowadzenia pojazdu. Manewrowość należy traktować jako modyfikator do odpowiedniej umiejętności. Jeśli manewrowość jest podana jako dwie liczby, pierwszą z nich należy stosować podczas jazdy na drodze, drugą – w czasie jazdy w terenie.

Skuteczność pancerza

Określa ochronę przed pociskami zapewnianą przez pojazd. Karoserię każdego pojazdu należy traktować jak pancerz twardy (patrz dział „Mechanika", punkt „Twardy pancerz").

Obrażenia krytyczne

Dokładny opis ostrzału i uszkodzeń na pojazdy – patrz dział „Mechanika", punkt „Wypadki i uszkodzenia pojazdów".

Prędkość

Dla pojazdów naziemnych prędkość podana jest jako dwie liczby. Pierwsza z nich to prędkość bezpieczna pojazdu, druga – prędkość maksymalna. Powyżej prędkości bezpiecznej pojazd traci stabilność, komputer przestaje nadążać z kompensowaniem zmiennych warunków na drodze itd. Pojazdy latające mają tylko jedną prędkość – jest to standardowa prędkość przelotowa. Samoloty mają dodatkowo tzw. prędkość przeciągnięcia, poniżej której pilot traci kontrolę nad maszyną i musi wykonać skomplikowany (20) test *pilotażu*, aby ją odzyskać. W przeciwnym wypadku maszyna kręci się w korkociągu aż do napotkania ziemi. Prędkość przeciągnięcia dla lekkich samolotów wynosi około 100 km/godz.

Dostępność

Łatwość nabycia pojazdu. Znaczenie skrótów – patrz wyżej, punkt „Skróty w opisach sprzętu".

Skutery, motocykle, wszędołazy

Skutery miejskie

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Mielec-Kamow SM-9	–	Sp	1F	0/-4	0	10	40/60	P	1500 zł
Peugeot SX	0	E	1F	+1/-4	0	12	50/60	P	2500 zł

Producenci: Honda, Vespa, Peugeot, Mielec-Kamow i wiele innych firm.

Skutery miejskie są wprawdzie niezbyt szybkie i nie nadają się na dłuższe trasy, ale w zatłoczonym mieście sprawdzają się bardzo dobrze. Niektóre modele (na przykład SM-9) są składane, co ułatwia ich przechowywanie. Powszechnie używane przez młodych ludzi, kurierów, dowozicieli pizzy, dojeżdżających na studia i ogólnie wszystkich, którzy lubią swobodnie poruszać się po mieście.

Motocykle turystyczne

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Junak w50 Grom	0	Sp	2F, 0,1T	0/-1	0	12	90/120	P	6000 zł
Honda FC950	0	Sp/E	2F, 0,2T	+2/-2	0	12	100/180	P	8500 zł
Ural	–	Sp	3F, 1T	-2/-2	0	18	80/110	XP	2000 zł

Producenci: Honda, Kawasaki, Moto Guzzi, Ducati, BMW i wiele innych firm.

Maszyny o rozsądnych osiągach, wygodne i niezbyt drogie w eksploatacji. Ich konstrukcje mogą się znacznie różnić – od stylizowanych na „harleje" Junaków po Hondę FC950 przypominającą linią klasyczne dwudziestowieczne maszyny. Wśród maszyn turystycznych równie często trafiają się maszyny napędzane silnikami spalinowymi co elektrycznymi, a większość modeli występuje w wersjach z obydwoma rodzajami napędu.

Na osobną wzmiankę zasługują Urale. Są one niebiodegradowalnymi, nieznacznie zmodyfikowanymi kopiami radzieckich kopii motocykla niemieckiego Wehrmachtu. Większość z nich jest produkowana na pokątnych mikrofabryczkach i jedyny współczesny gadżet, jaki posiadają, to wymagany prawnie transponder nadajnika pozycyjnego.

Motocykle wyścigowe

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
BMW K800	0A	E	2F 0,1T	+3/-4	5	16	120/200	P	9000 zł
Yamaha YZ9 Storm	0A	E	1F 0,2T	+4/-4	5	16	140/210	P	10 000 zł
Yamaha GER3 Raptor	2BP	Rep	2F 0,3T	+5	5	20	180/350	XP	25 000 zł

Producenci: Honda, Kawasaki, Yamaha, Ducati, BMW.

Bardzo szybkie, obłe motocykle – w sam raz dla dawców organów. Wyścigowe maszyny napędzane wysokowydajnymi silnikami elektrycznymi, często po jednym na koło. Popularnym rozwiązaniem jest bardzo rozbudowana, odchylana owiewka niemal w całości obejmująca kierowcę. Większość „przecinaków" wyposażona jest w systemy drive-by-wire optymalizujące sterowność motocykla. Motocykle wyścigowe różnią się sylwetką i konstrukcją – najtańsze z nich są de facto nieco udoskonalonymi maszynami z zeszłego wieku, najdroższe zaś to w pełni skomputeryzowane, unoszące się nad drogą repulsorowe zeroślady.

Wszędołazy i motocykle terenowe

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Junak w35 Piorun	0	E	1F 0,5T	+1/+3	0	10	70/120	P	5500 zł
AMZ Salamandra	0	Hyb	2F 0,75T	0/+3	0	16	60/90	XP	7000 zł
Honda Z90 Bear	0	E	2F 0,75T	+2/+4	0	16	80/120	P	10 000 zł

Producenci: Honda, Yamaha, AMZ Kutno i inne firmy.

Maszyny optymalizowane do jazdy terenowej. Motocykle terenowe podobne do Pioruna to domena hobbystów i oddziałów rozpoznania. Wojsko jest zresztą głównym użytkownikiem wszędołazów – quad Salamandra jest produkowany wyłącznie na wojskowe potrzeby (przechodzone Salamandry można nabyć z demobilu – nie są biodegradowalne).

Samochody osobowe

Samochód miejski

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Fiat Cosmo	1AT	E	3F 0,2T	+1/-6	5	35	70/90	P	7000 zł
Volkswagen Urbane	1BT	E	3F 0,5T	+3/-6	5	30	70/90	P	10 000 zł
Opel Terra	1BPT	E	4F 1T	+1/-4	5	40	80/160	P	13 000 zł

Producenci: Fiat, Volkswagen, Opel, Honda, Hyundai i wiele innych firm.

Najczęściej występujący pojazd miejski. Malutki, obły i zwrotny, zazwyczaj mieści trzy do czterech osób i trochę bagażu. Samochody miejskie mają w standardzie autopilota – sterowanie za pośrednictwem drive-by-wire jest w zasadzie dodatkiem. Samochód miejski w zasadzie nie nadaje się do wypraw poza zasięg Miejskiej Sieci Nawigacyjnej – nie starcza mu zasięgu ani szybkości na długie trasy.

Wygodny sedan

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
BMW M7	2BPT	E	5F, 1T	+2/-4	5	45	90/190	P	25 000 zł
Saab 120	2BPTS	Rep	5F, 1T	+4	5	50	100/200	P	35 000 zł
Volkswagen Blizzard	2BPT	E	5F, 1T	+1/-4	5	50	90/180	P	24 000 zł

Producenci: Fiat, Saab, BMW, Mercedes, Audi, Opel, Hyundai i wiele innych firm.

Większy samochód, nadający się do stylowego poruszania się po mieście i dłuższej podróży. Wozy takie zazwyczaj mają klasyczną sylwetkę sedana, są pojemne i wygodne. Tańsze modele są wyposażone jak samochody miejskie, droższe to niemal limuzyny. Wozami takimi jeżdżą ludzie dobrze sytuowani, korzystają z nich także korporacje i agencje bezpieczeństwa publicznego. Większość takich pojazdów napędzana jest elektrycznie lub repulsorowo, choć czasem zdarzają się modele z silnikami poliolowymi.

Samochód sportowy

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Nissan GTR	2BPS	E	4F, 0,75T	+3/-5	5	45	110/250	P	45 000 zł
Audi T6	2BP	E	3F, 0,5T	+4/-5	5	40	120/310	P	90 000 zł

Producenci: Audi, Subaru, Lotus, Ferrari, Aston-Martin, Nissan i inne firmy.

Szybki, zwinny wóz o oszałamiających osiągach. Często dwuosobowy albo z symboliczną kanapą z tyłu. Zazwyczaj bardzo wygodny i wyposażony w komplet układów polepszających prowadzenie wozu. Większość samochodów sportowych ma system drive-by-wire i jest napędzana wyżyłowanymi silnikami elektrycznymi, trafiają się jednak modele z silnikami spalinowymi lub bez wspomagania sterowania. Samochody sportowe służą przede wszystkim do szybkiej jazdy i sztukowania kompleksów posiadacza.

Terenówka

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
AMZ Tur M5	2	Hyb	5F, 2T	0/+4	50	60	60/110	XP	75 000 zł
Mercedes-Tarpan A300	2BP	Sp	6F, 2T	+1/+3	5	55	70/130	P	50 000 zł
Landrover Hussar	2BP	E	6F, 3T	+1/+4	10	55	80/140	P	60 000 zł

Producenci: Suzuki, Honda, Nissan, Mercedes, AMZ Kutno i inne firmy.

Zwykle potężny, trudny do zdarcia samochód z mocnym silnikiem i zawieszeniem. W większości używany do pracy przez mieszkańców enklaw produkcyjnych (gdzie bardzo popularne są Tarpany A300) albo wojsko (Tury z dodanym węzłem uzbrojenia). Terenówki zazwyczaj nie są biodegradowalne.

Ciężarówki

Samochód dostawczy

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Lublin c35	1A	E	3F, 5T	+1/-3	5	40	80/120	P	40 000 zł
Star 7235	2AS	E	3F, 12T	0/-2	5	70	80/120	P	80 000 zł

Producenci: Lublin, Star, Iveco, Mercedes, Fiat, Volkswagen i inne firmy.

Nieduże (jak na ciężarówki) miejskie samochody dostawcze. W Polsce furgonetki Lublina są wszechobecne – używają ich firmy kurierskie, korporacje taksówkowe, firmy ochroniarskie, policja i w zasadzie każdy, komu potrzebny niedrogi samochód dostawczy. Star to większa ciężarówka, podstawa dla wielu specjalistycznych konstrukcji – śmieciarek, wozów strażackich itp.

Pojazdy latające

Samolot ultralekki

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
PZL 152 Kowalik	2	EL	2F, 0,5T	+1	5	30	280	P	120 000 zł
Pitts Cobra	0	SL	1F, 0T	+5	5	25	320	P	240 000 zł

Producenci: Państwowe Zakłady Lotnicze, Extra Flugzeugbau, CAP Aviation i inne firmy.

Lekki, jedno- lub dwumiejscowy samolocik. Używany do latania dla przyjemności albo akrobacji lotniczych. Niektóre modele, zwłaszcza te o napędzie elektrycznym, bywają wykorzystywane przez biedniejsze armie jako lotnicze platformy rozpoznania albo nawet lekkie samoloty szturmowe.

Lekka orka wielozadaniowa

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Mielec-Kamow TW-3 Kania	2ST	EL	2F, 5T	+3	10	65	450	XP	400 000 zł

Producenci: DSG, General Dynamics, Mielec-Kamow, Eurocopter i inne firmy.

Dzięki częściowo modułowej konstrukcji Kania i inne maszyny tego typu mogą pełnić różne funkcje – od transportu chorych i rannych, przez obserwację z powietrza aż po zwalczanie lekkich celów opancerzonych. Najczęściej widuje się je jednak jako maszyny transportowe wykorzystywane równie ochoczo przez policyjne drużyny taktyczne i korporacje medyczne.

Drony

Lekka drona teleoperacyjna

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Hyundai AD-S	2S	E	–	+2	0	5	5/5	P	750 zł
Sony Zoie	1	E	–	+3	0	10	10/10	P	400 zł

Producenci: Hyundai, Sony, DSG, General Teledynamics.

Niewielki, zdalnie sterowany pojazd, którego główną funkcją jest teleoperacja – interakcja na odległość, w miejscu trudno dostępnym dla człowieka albo po prostu oddalonym. Funkcja takiej drony zależna jest od jej konstrukcji i rozmiarów. Miniaturowe arachnodrony podobne do AD-S są powszechnie stosowane do inspekcji kanałów wentylacyjnych wieżowców (oraz przez rozmaitych przedsiębiorczych osobników do nielegalnych intruzji). Maszyny w rodzaju humanoidalnej Zoie służą przede wszystkim do zdalnych interakcji międzyludzkich – kontrolowana przez sieć Zoie jest popularną namiastką obecności kogoś znajomego. Istnieją, oczywiście, bogato wyposażone (i znacznie droższe) drony sterowane przez sprzęg, które pozwalają na interakcje międzyludzkie znacznie wykraczające poza rozmowę czy pogłaskanie plastikowym chwytakiem po głowie.

Latająca drona obserwacyjna

NAZWA	DOD	NAP	POJ	MAN	SP	OBR	PRĘD	DST	CENA
Mielec-Kamow BSL-12 Wróbel	2S	E	–	+2	0	10	130	S	6500 zł
Sony Hoverpod	1S	E	–	0	0	5	40	P	2000 zł

Producenci: Sony, Eurocopter, Mielec-Kamow, Państwowe Zakłady Lotnicze, General Dynamics i inne firmy.

Najczęściej spotykany rodzaj drony. Bezpilotowe środki rozpoznania są w zasadzie wszechobecne – nadzorują ruch na ulicach miast, śpieszą na miejsce przestępstw, filmują materiały dla korporacji medialnych, obserwują z powietrza pola uprawne wokół enklaw i spełniają mnóstwo innych, przydatnych funkcji. BSL-12 Wróbel (przypominający duży model samolotu) jest zdecydowanie najpopularniejszą w Polsce droną obserwacyjną, co wynika z łatwości rekonfiguracji maszyny. Nietrudno dodać jej dodatkowy moduł baterii, drugą baterię kamer czy (lubiana przez policję opcja) zasobnik z pianką pieprzową do zrzucenia na zamieszki. Równie popularny jest Hoverpod. Ten niewielki, półkulisty pionowzlot jest trywialnie prosty w modyfikacji (perspektywa utraty gwarancji nie odstrasza hord hobbystów) i powszechnie używany przez korporacje medialne i każdego, komu przyda się niewielka, tania drona z dobrą kamerą.

Akcesoria samochodowe

Autopilot

- **autopilot klasy 0:** skrót w opisach pojazdów: 0, cena: 500 zł,
- **autopilot klasy 1:** skrót w opisach pojazdów: 1, cena: 2500 zł,
- **autopilot klasy 2:** skrót w opisach pojazdów: 2, cena: 8000 zł.

Autopilot wspomaga człowieka w prowadzeniu pojazdu. Stopień pomocy zależy od poziomu urządzenia – **klasa 0** to system nawigacji satelitarnej wskazujący pozycję pojazdu, wyświetlający mapę okolicy i wskazujący trasę. Autopilot **klasy 1** jest w stanie utrzymać parametry jazdy, na przykład prędkość i pozycję w korku, a także prowadzić samochód we współpracy z Miejską Siecią Nawigacyjną. Poza jej zasięgiem gubi się i żąda przejęcia sterów przez człowieka. Autopilot **klasy 2** jest w pełni samodzielnym systemem eksperckim zdolnym do prowadzenia pojazdu na własną rękę. System taki posiada odpowiednią umiejętność na poziomie 17, potrafi przyjmować polecenia głosowe i kompetentnie spełnia inne funkcje prowadzącego pojazd. Założyć należy, że każdy pojazd z autopilotem klasy 1 lub wyższej posiada podstawowy zestaw czujników – to jest radar przeciwkolizyjny.

System bezpieczeństwa

- **system bezpieczeństwa klasy 0:** skrót w opisach pojazdów: A, cena: 750 zł,
- **system bezpieczeństwa klasy 1:** skrót w opisach pojazdów: B, cena: 2500 zł,
- **system bezpieczeństwa klasy 2:** skrót w opisach pojazdów: C, dostępność: S, cena: od 10 000 zł wzwyż.

System bezpieczeństwa zapobiega kradzieży pojazdu; możliwości systemu zależą od jego klasy. System bezpieczeństwa **klasy 0** to prymitywny autoalarm – próba nieautoryzowanego dostępu do pojazdu (albo jego przemieszczenia) owocuje wyłączeniem silnika i głośnym wyciem syreny. **Klasa 1** to już system nieco bardziej inteligentny – powiadomi właściciela, wyjąc syreną albo wysyłając emaila lub wiadomość komunikatorem internetowym, zawiadomi policję, unieruchamiając jednocześnie pojazd i blokując drzwi. System może także zasymulować awarię, nakłaniając złodzieja lub porywacza do porzucenia pojazdu. **Klasa 2** umożliwia pojazdowi samoobronę – instalowane są miotacze gazu łzawiącego oraz system rażenia prądem na karoserii. Komputer pokładowy jest też wyposażany w system ekspercki pozwalający nie tylko optymalnie używać środków obronnych, ale także odróżniać sytuacje, w których ich użycie jest niewskazane. Elementem systemu samoobrony pojazdu są czasami paralizery elektrolaserowe – w krajach, w których ich posiadanie jest dozwolone. Założyć należy, że każdy pojazd z systemem bezpieczeństwa klasy 1 lub wyższej uniemożliwi ręczne prowadzenie pojazdu człowiekowi pod wpływem alkoholu. System bezpieczeństwa klasy 2 będzie w stanie rozpoznać człowieka pod wpływem narkotyków i także uniemożliwić mu przejęcie kontroli nad pojazdem.

System ochrony pasażerów

Skrót w opisach pojazdów: P.
Cena: 2000 zł.

System wielostronnych poduszek powietrznych i wielopunktowych pasów dla wszystkich pasażerów pojazdu. Jego zadaniem jest minimalizacja obrażeń podczas wypadku, niezależnie od rodzaju zderzenia. System korzysta zazwyczaj z radarów przeciwkolizyjnych samochodu uruchamiając się tuż przed zderzeniem.

Jeśli pojazd wyposażony w system ochrony pasażerów będzie miał wypadek, obrażenia wszystkich w środku są zmniejszane o 15 punktów.

Terminal pokładowy

Skrót w opisach pojazdów: T.
Cena: 2000 zł.

W pełni funkcjonalny terminal aktywizyjny z fantomatycznym interfejsem.

Transponder

Skrót w opisach pojazdów: brak, montowany fabrycznie.
Cena: 500 zł, zazwyczaj wliczone w cenę pojazdu.

Transponder to potoczna nazwa nadajnika identyfikacyjnego pojazdu, który służy także do łączności z Miejską Siecią Nawigacyjną. Działajacy transponder jest niezbędny, aby sieć nawigacyjna mogła ustalić pozycję samochodu na drodze (albo samolotu czy drony w powietrzu). Transponder włącza się automatycznie wraz z uruchomieniem pojazdu. Od jego poprawnego funkcjonowania zależy bezpieczeństwo drogowe, zatem wszelkie przeróbki transpondera są karalne – traktuje się je jako umyślne spowodowanie zagrożenia zdrowia i życia.

Zestaw sensorów

Skrót w opisach pojazdów: S.
Cena: 3000 zł.

Zestaw kamer i wzmacniaczy obrazu zamontowanych tak, aby zapewnić kierowcy 360 stopni pola widzenia wokół pojazdu. Często spotykany na ciężarówkach i w samochodach o wysokim standardzie wyposażenia.

Przeprogramowanie transpondera

Cena: 500 zł.
Dostępność: XN.

Działający transponder identyfikuje każdy pojazd i powiadamia Miejską Sieć Nawigacyjną (lub jej odpowiednik) o jego pozycji. Taka sytuacja nie każdemu odpowiada – ceniący prywatność osobnicy mogą przeprogramować transponder, zaopatrując go w wyłącznik nadawania. Rozwiązanie to jest bardziej złożone od zwyczajnego odcięcia zasilania, ponieważ brak komunikacji z modułem transpondera sprawia, że pojazd nie ruszy. Konieczne jest zatem takie przerobienie urządzenia, aby było ono przekonane, że nadal nadaje, a sygnał mimo to nie wychodził. Przeprogramowany transponder można oczywiście przestawić w normalny tryb pracy – bez tego nie dałoby się legalnie przekroczyć bramki międzystrefowej. Jazda z wyłączonym transponderem nie jest jednak bezproblemowa. Miejska Sieć Nawigacyjna wykrywa takie przypadki, porównując dane spływające z nadajników pozycyjnych z danymi radarów antykolizyjnych pojazdów. Pojazd bez działającego nadajnika traktowany jest jako przeszkoda na drodze, a MSN powiadamia policję. Jeżdżąc z wyłączonym transponderem należy zatem unikać korków i nadstrefówek.

Bionika i biotechnologia

Dostępność

Dostępność bioniki i biotechnologii w Polsce jest mocno ograniczona przez restrykcyjne prawo. Wszelkie bioniczne i biotechnologiczne ingerencje w ludzkie ciało są dozwolone jedynie w ramach procedur medycznych w celu ratowania zdrowia lub życia. Legalnie dopuszczalne są zatem protezy, bioniczne zamienniki uszkodzonych organów wewnętrznych oraz biotechnologiczne metody terapii niektórych chorób. W praktyce odpowiednio rzutki osobnik potrafi załatwić sobie „neuroprotetyczne leczenie epilepsji", nawet jeśli jest zdrów jak ryba. Z punktu widzenia mechaniki uznać można, że załatwienie sobie instalacji legalnej bioniki wymaga zdania testu *sobieradka* o trudności odpowiedniej do dostępności wszczepu. Nakłady finansowe niezbędne do przekupienia odpowiednich ludzi odpowiadają cenie bioniki modyfikowanej przez dostępność. Pewne ilości bardziej egzotycznych części bionicznych trafiają także do nielegalnego obiegu, gdzie można je kupić jak każdy inny nielegalny sprzęt.

Życie z bioniką

Instalacja bioniki w większości przypadków łączy się z przejściem zabiegu chirurgicznego, po którym pozostaje postaci pewna liczba punktów obrażeń, które trzeba normalnie wyleczyć. Dla postaci, która instaluje sobie bionikę w porządnej klinice, nie jest to problem. Gorzej, jeśli poszła pod nóż ulicznego łapiducha, który nie zapewnia opieki pooperacyjnej. Ewentualna liczba obrażeń podana jest przy opisie części.

Sztukowanie organizmu bioniką czy biotechnologią nie jest procesem natychmiastowym. Biomodyfikacje są najczęściej efektem powolnej pracy setek tysięcy mikromaszyn, zaś wszczepiony implant musi dostosować się do organizmu, a organizm do niego. Czas od operacji do osiągnięcia pełnej sprawności podany jest zazwyczaj przy opisie części lub technologii. Podczas adaptacji postać powinna być pod opieką cybertechnika strojącego implanty lub lekarza, który pilnuje, czy mikromaszyny działają według programu. Cotygodniowa wizyta kosztuje zwykle około 250 złotych. Do tego podczas procesu budowy biomodyfikacji postać musi unikać forsownego wysiłku, a także stale przyjmować suplementy z materiałami budowlanymi dla mikromaszyn (wielkie, niesmaczne piguły mieszanki mineralnej). Możliwa jest też reakcja układu odpornościowego objawiająca się podobnie do grypy.

Bioniczne części nie różnią się wyglądem od naturalnych. Bioniczne oko, ręka czy noga zachowuje się i wygląda niemal całkiem tak samo jak prawdziwa.

Zauważenie różnic wymaga zdania skomplikowanego (20) testu *obserwacji* lub PERCEPCJI Większość bioniki (z wyjątkiem modyfikacji ciała) jest też nieodróżnialna od ciała przy prześwietleniu rentgenem (na przykład na bramce międzystrefowej). Jako opcję można nabyć części pozbawione kosmetyki, za to tańsze – każde 25 proc. urwane z ceny zbija trudność powyższego testu *obserwacji* lub PERCEPCJI o jeden poziom. Części kupione za pół ceny w ogóle nie wymagają testu. Jeszcze tańsze części są dość groteskowe z wyglądu i mogą działać raczej słabo – jest to ewidentnie bionika „z przeceny", poprzedniej generacji i dość zużyta.

Dostępne są także części kosmetycznie niemal idealne – kończyny pokryte pocącą się skórą, oczy, które czasami wyglądają na lekko przekrwione. Zidentyfikowanie ich jako bioniki wymaga zdania bardzo trudnego (30) testu PERCEPCJI lub *obserwacji*. Cena takich części jest dość wysoka – zaczyna się zwykle od dwukrotności katalogowej.

Części bioniczne wymagają zasilania. Bioniczne oczy, uszy albo modyfikacje systemu nerwowego zasilane są przez małe bateryjki doładowywane na bieżąco przez giętkie płaty fotoogniw wszczepionych pod skórą. W ten sposób można jednak zasilać tylko energooszczędne wszczepy; bioniczne kończyny potrzebują więcej prądu. Duże modyfikacje napędzane są bateriami, które trzeba wymieniać. Przy rozległych rekonstrukcjach wymagających wymiany kilku narządów wewnętrznych zasilanie rozwiązane jest poprzez wszczepienie elektromięśni (patrz niżej, punkt „Biotech") w przeponę. Pracujące elektromięśnie stale zasilają protezy, a w nocy mogą doładowywać baterie w bionicznych kończynach.

Modyfikacje wzroku

Bioniczne oko

Cena: 1500 zł za jedno. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 2000 zł.
Obrażenia: za jeden moduł 4 w głowę. **Czas adaptacji:** dwa tygodnie.
Producenci: MAAS Misume, Zeiss, Falcon Medtech, Megatech Corp.

Zastępuje biologiczne oko, zapewniając w pełni sprawny wzrok. Bioniczne oko wyposażone jest w optykę pozbawioną wad organicznych soczewek, dzięki czemu posiadacz takiej pary otrzymuje za darmo zaletę *ostry wzrok* +2 (jeśli posiadał więcej poziomów ostrego wzroku, traci na tej wymianie). W oko wbudowana jest warstwa wyglądająca jak siatkówka – podczas instalacji programuje się ją wzorem odpowiadającym siatkówce posiadacza. Oko można zaprogramować raz, toteż oczy „z rynku wtórnego" mają niepasujące siatkówki, co może oznaczać kłopoty dla użytkownika.

Bioniczne oczy mają także prosty dławik sygnału, który zapobiega oślepieniu postaci przed zbyt ostre światło.

Oczy groteskowe – kupione za 25 proc. ceny – zwykle mają kłopoty z optyką albo przetwarzaniem sygnału i wadliwie działający dławik. Prócz tego nie dają *ostrego wzroku* i pozbawione są warstwy udającej siatkówkę.

Oko termowizyjne

Cena: 3000 zł za jeden moduł oka. **Dostępność:** Z. **Cena operacji:** 2500 zł za moduł.

Obrażenia: 5 w głowę za każdy moduł. **Czas adaptacji:** trzy tygodnie.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics.

Oko wyposażone w elementy wrażliwe na głęboką podczerwień. Działa jak zupełnie normalny termowizor, umożliwiając widzenie obiektów emanujących promieniowanie podczerwone (czyli ciepłych). Elementy w oku wymagają chłodzenia; niewielkie rozmiary urządzenia powodują, że schłodzenie oka do temperatury roboczej zajmuje trzy rundy. Postać korzystająca z termowizyjnych oczu wygląda charakterystycznie w podczerwieni – jej schłodzone oczy są czarne, na głowie zaś jaśnieją rozgrzane radiatory systemu chłodzenia. Oko termowizyjne może pracować jako wzmacniacz obrazu i nie wymaga do tego schłodzenia.

Praca w trybie wzmacniacza obrazu znosi wszystkie modyfikatory za słabe światło.

Praca w trybie termowizyjnym powoduje, że do wszystkich testów spostrzegawczości wzrokowej stosuje się modyfikator -2. Modyfikator ten zastępuje wszystkie modyfikatory za zbyt słabe lub zbyt jaskrawe światło, a także za całkowitą ciemność. Przy próbie wykrycia człowieka lub dowolnego wyraźnie odbiegającego temperaturą obiektu trudność testów spostrzegawczości wzrokowej spada o poziom.

Programowalna siatkówka

Cena: 2000 zł. **Dostępność:** Z.

Wysoce nielegalna modyfikacja modułu oka polegająca na umieszczeniu w nim siatkówki, której wzór można ustawić więcej niż raz. Oko programuje się albo ustawiając wzór za pośrednictwem procesora sterującego (patrz niżej), albo poprzez serię impulsów świetlnych. Okiem z taką modyfikacją można oszukać wszystkie skanery siatkówki.

System odczytu danych

Cena: 1000 zł. **Dostępność:** XN.
Adaptacja: tydzień.

Prosta modyfikacja umożliwiająca wyświetlanie komunikatów, rysunków i obrazów w polu widzenia użytkownika. Wyświetlacz HUD, ale wbudowany bezpośrednio w oko. Sygnał wejściowy musi być podawany skądinąd – z gniazdka, przez RAN-modem, procesor sterujący albo wszczepiony komputer.

Ulepszona optyka

Cena i dostępność zależą od poziomu.

+3 – cena: 5000 zł, dostępność: XL,
+4 – cena: 8000 zł, dostępność: XXL,
+5 – cena: 12 000 zł, dostępność: Z.

Adaptacja: tydzień.
Producenci: Zeiss, Megatech Corp.

Wstawienie optyki wysokiej jakości do bionicznego oka poprawia ostrość widzenia, kontrast i postrzeganie szczegółów. Modyfikacji dokonuje się na obydwu cyberoczach naraz, w przeciwnym wypadku użytkownik ma kłopoty z dostosowaniem ostrości widzenia, co powoduje między innymi ostre bóle głowy. Poziomy ulepszonej optyki są tak naprawdę poziomami zalety *ostry wzrok*, które otrzymuje się za takie ulepszenie sprzętu. Ulepszenie optyki jest zabiegiem prowadzonym na samym module bionicznym, toteż nie wiążą się z nim obrażenia.

Zdjęcie filtra podczerwieni z bionicznego oka

Cena: 500 zł za moduł oka.

Podobnie jak zwykłe kamery, moduły bionicznych oczu są wrażliwe na światło w zakresie bliskiej podczerwieni. Korzystanie z tej opcji jest jednak fabrycznie zablokowane z uwagi na „możliwe konsekwencje psychologiczne wzrostu możliwości". Znalezienie specjalisty, który za niewielką opłatą pozbędzie się tej blokady, jest jednak nietrudne. Usunięcie jej samodzielnie wymaga zdania trudnego (25) testu umiejętności *mikrotronika*.

Moduł oka ze zdjętym filtrem działa jak wzmacniacz obrazu, to jest znosi wszelkie modyfikatory za słabe światło.

Modyfikacje słuchu

Bioniczne ucho

Cena: 1200 zł za jedno ucho plus 500 zł za małżowinę. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 2000 za jeden moduł.
Obrażenia: 3 w głowę za każdy moduł. **Czas adaptacji:** dwa tygodnie.
Producenci: MAAS Misume, General Cybernetics, Falcon Medtech, Medicare, Megatech Corp.

Modyfikacja ta zapewnia użytkownikowi normalny słuch. Moduł bionicznego ucha jest w całości wewnętrzny, toteż małżowina uszna pozostaje nienaruszona (chyba że trzeba ją zrekonstruować po wypadku). Wysoka czułość i dobra jakość mikrofonów bionicznego ucha daje posiadaczowi zaletę *czuły słuch* +2. Tak jak w przypadku oka, jeśli posiadacz miał wyższy poziom tej zalety, traci na wymianie. Bioniczne ucho wyposażone jest w dławik uniemożliwiający przeciążenie użytkownika zbyt głośnym dźwiękiem.

Groteskowe moduły uszu są często tak wielkie, że wystają z głowy, zastępując małżowiny. Nie dają posiadaczowi *czułego słuchu*, często za to mają uszkodzony procesor sygnałów, co może owocować szumem, trzaskami i przekłamaniami wysokości dźwięku.

Lokalizacja dźwięków

Cena: 4000 zł. **Dostępność:** Z. **Cena operacji:** 6000 zł.
Obrażenia: 2 w głowę. **Adaptacja:** sześć tygodni.
Producenci: General Cybernetics, Megatech Corp.

Modyfikacja ta polega na wszczepieniu wysokoczułych bionicznych uszu, przeróbce małżowin usznych na ruchome oraz wytworzeniu połączeń nerwowych umożliwiających sterowanie nowymi „mięśniami" w uszach. Długotrwały proces adaptacji w znacznej części jest zapełniony nauką używania nowych uszu. Po jego pomyślnym zakończeniu użytkownik dysponuje możliwością zlokalizowania źródła dźwięku – wystarczająco dokładnego, aby określić kierunek i przybliżony dystans do niego. Jest to możliwe dzięki zmiennej geometrii zmodyfikowanych małżowin, które, poruszając się, optymalizują odbiór dźwięku. Groteskowe wersje tej modyfikacji korzystają z wszczepionych „wilczych uszu" (patrz wyżej) zamiast naturalnie wyglądających małżowin.

Określenie dokładnego kierunku do źródła dźwięku wymaga zdania łatwego (10) testu *obserwacji* lub PERCEPCJI. Określenie dokładnej odległości od źródła dźwięku wymaga zdania przeciętnego (15) testu *obserwacji* lub PER. Mistrz Gry może połączyć testy, podając informacje zależnie od osiągniętego wyniku. Korzystanie z lokalizacji dźwięków może w pewnych warunkach zastąpić korzystanie z wzroku (np. w walce w ciemnym pomieszczeniu). Standardowym modyfikatorem jest wtedy -3, kumulatywne z poziomami zalety *czuły słuch*.

Selektywny filtr dźwięku

Cena: 1500 zł. **Dostępność:** XL. **Adaptacja:** tydzień.

Oprogramowanie dla procesora sygnałów bionicznego ucha, które umożliwia wyciszenie wybranych dźwięków, np. hałasu ulicznego. Filtr najlepiej działa w połączeniu z procesorem sterującym albo implantowanym komputerem; możliwa jest wtedy płynna edycja parametrów filtra. W przeciwnym wypadku filtr ograniczony jest do kilku programów wczytywanych za każdym razem do procesora.

Zastosowanie filtra dźwięku daje modyfikator +2 do testów spostrzegawczości słuchowej. Modyfikator ten jest kumulatywny z modyfikatorem z zalety *czuły słuch*.

Ulepszone mikrofony

Cena i dostępność zależą od poziomu.

+3 – cena: 4000 zł, dostępność: XL,
+4 – cena: 9000 zł, dostępność: XXL,
+5 – cena 13 000 zł, dostępność Z.

Adaptacja: tydzień.
Producenci: Falcon Medtech, Megatech Corp.

Przeróbka modułu ucha polegająca na wymianie mikrofonów na czulsze. Wyższe poziomy oznaczają także wymianę procesora dźwięków. Modyfikowane są obydwa moduły jednocześnie, w przeciwnym wypadku ulepszenie nie przynosi efektów. Poziomy modyfikacji to poziomy zalety *czuły słuch*, które otrzymuje postać. Wymiana ta dotyczy wyłącznie bionicznych części, toteż nie wiążą się z nią żadne obrażenia.

Modyfikacje układu nerwowego

Dopalacz refleksu

Cena: 25 000 zł. **Dostępność:** Z. **Cena operacji:** 6000 zł.
Obrażenia: 5 w każdą strefę. **Adaptacja:** sześć tygodni.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, Megatech Corp.

Dopalenie refleksu modyfikuje układ nerwowy oraz gruczoły wydzielania dokrewnego posiadacza, drastycznie skracając czas reakcji. Uruchomienie dopalacza refleksu powoduje pozorne spowolnienie świata, co znacznie zwiększa możliwości użytkownika – głównie bojowe. Dopalacz uruchamia się automatycznie po zauważeniu reakcji „walcz lub uciekaj" (co sprawia, że posiadacza nadal można zaskoczyć, ze standardowymi efektami), ale można go także włączyć ręcznie. Możliwe jest także wyłączenie autoaktywacji.

Układ kostny i mięśniowy nie jest przystosowany do zwiększonych obciążeń wynikających z dopalania, więc wysiłek może powodować pęknięcia kości oraz uszkodzenia stawów i mięśni. Do tego przedłużone przebywanie w trybie przyspieszonego refleksu ma negatywne konsekwencje psychologiczne – większość ludzi, którzy próbowali, załamuje się nerwowo.

Uruchomienie dopalacza refleksu daje modyfikator +3 do ZWINNOŚCI oraz +1 do siły ciosu i ZRĘCZNOŚCI. Oprócz tego dopalacz daje użytkownikowi dodatkową akcję w rundzie, jeśli jego inicjatywa przekracza 10. Każde pełne 10 punktów inicjatywy daje mu prawo do dodatkowej akcji poza pierwszą. Więcej szczegółów – patrz dział „Mechanika", punkt „Więcej niż jedna akcja w rundzie". Każde piętnaście rund intensywnego wysiłku na dopalaniu daje posiadaczowi jeden punkt obrażeń w każdą strefę prócz głowy. Wzmocnione kości (patrz niżej, punkt „Biotech") wydłużają ten czas o dziesięć rund.

Każda godzina spędzona na dopalaniu daje użytkownikowi jeden punkt modyfikatora wynikającego ze stresu.

Neuroprotezy

Cena: 5000-10 000 zł. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 4000 zł.

Obrażenia: 6 w głowę. **Adaptacja:** osiem tygodni.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, MAAS Misume, Medicare.

Urządzenia do protezowania funkcji mózgu utraconych w wyniku urazu, niedotlenienia czy wylewu. Cena protezy zależy od rozmiaru uszkodzeń, to jest od liczby utraconych punktów współczynników. Skuteczne sprotezowanie i długa rehabilitacja przywracają utracone punkty, lecz mogą nie przywrócić wspomnień czy fragmentów osobowości.

Odmianą neuroprotezy jest proteza emocjonalna. Jest to zaprogramowany na bioczipie model sprzężeń hormonalnych i reakcji kinestetycznych ciała. Jego zadaniem jest zapobiegnięcie upośledzeniu emocji powstającemu w wyniku uszkodzeń mózgu albo pełnej cyborgizacji. Proteza emocjonalna kosztuje 10 000 zł.

Procesor sterujący

Cena: 7500 zł. **Dostępność:** XN.**Cena operacji:** 2500 zł. **Adaptacja:** trzy tygodnie.
Producenci: General Cybernetics, MAAS Misume, Megatech Corp.

Procesor sterujący umożliwia sterowanie bioniką przy pomocy komend myślowych oraz wykorzystywanie danych z wszczepów przez inne wszczepy (np. obróbki danych z bionicznych oczu przez implantowany komputer). Bez tej modyfikacji używanie funkcji wszczepów jest niewygodne – wymaga korzystania z zewnętrznego pilota, włączników implantowanych pod skórą albo podobnych rozwiązań. Procesor umożliwia też sterowanie urządzeniami podłączonymi przez gniazda (np. przeładowanie broni wyposażonej w system sterowania). Przydatne jest podłączenie procesora sterującego do systemu odczytu danych, w przeciwnym przypadku dane o wykonaniu polecenia otrzymuje się poprzez obserwację efektów albo wrażenie opisywane najczęściej jako „takie charakterystyczne uczucie".

Sprzęg fantomatyczny

Cena: 20 000 zł. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 4000 zł. **Obrażenia:** 4 w głowę.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, MAAS Misume, Medicare, Megatech Corp.

Ta modyfikacja umożliwia przekazywanie do mózgu kompletu syntetycznych danych zmysłowych – użytkownik może więc odbierać wszystkimi zmysłami całkiem sztuczne otoczenie. Najpopularniejsze zastosowanie sprzęgu fantomatycznego to korzystanie z Sieci; szczególnie popularne są pornoserwisy VR (np. hive.suck.com) oraz imersyjne gry sieciowe. Sprzęg umożliwia także w pełni realistyczny trening w wirtualnych środowiskach szkoleniowych oraz sterowanie urządzeniami wyposażonymi w odpowiedni interfejs. Sterowanie fantomatyczne zapewnia znakomitą świadomość sytuacyjną i jest bardzo szybkie – używa się go w sytuacjach, gdy niezbędne jest śledzenie wielu strumieni danych albo szybki refleks. Korzystanie ze sprzęgu wymaga dużej przepustowości połączenia, toteż razem ze sprzęgiem instaluje się gniazdko.

Sprzęg fantomatyczny jest też wykorzystywany w medycynie – wszczepia się go osobom całkowicie sparaliżowanym, co podnosi znacznie ich jakość życia.

Korzystanie ze sprzęgu fantomatycznego daje +3 do testu inicjatywy, jeśli steruje się przez niego urządzeniem z odpowiednim interfejsem. Sprzęg pozwala także na korzystanie ze stuprocentowo imersyjnej wirtualnej rzeczywistości.

Wytłumiacz bólu

Cena: 5000 zł. **Dostępność:** Z.**Cena operacji:** 2500 zł. **Obrażenia:** 3 w głowę. **Adaptacja:** cztery tygodnie.
Producenci: Falcon Medtech, Megatech Corp, Siemens Microtech AG.

Posiadacz tej modyfikacji może zneutralizować działanie obszaru mózgu, który odpowiada za emocjonalne efekty bólu. W takim stanie jest świadom, że jakaś część ciała boli, ale to mu nie przeszkadza. Modyfikacja ta nie niweluje odruchów, np. cofania oparzonej dłoni, ale można je powstrzymać. Dłuższe przebywanie w stanie wyłączenia bólu powoduje zwykle problemy emocjonalne i negatywnie wpływa na instynkt samozachowawczy, toteż modyfikacja ta ma wyłącznik. Jeśli posiadacz nie ma wszczepionego procesora sterującego, przełączenie stanu odbywa się poprzez kodowany sygnał radiowy z małego sterownika.

Uruchomiony wytłumiacz bólu znosi wszystkie ujemne modyfikatory wynikające z bólu. Powoduje także automatyczne zdawanie testów zachowania przytomności po zranieniu. Posiadacza nadal obowiązują zasady upływu krwi i utraty przytomności z jego powodu.

Modyfikacje ciała

Bioniczna kończyna

Cena, cena operacji i obrażenia zależą od kończyny.

- Bioniczna **dłoń:** cena: 1000 zł, cena operacji: 750 zł, obrażenia: 6 w rękę.
- Bioniczna **ręka:** cena: 2500 zł, cena operacji: 1000 zł, obrażenia: 10 w rękę.
- Bioniczna **noga:** cena: 4000 zł, cena operacji: 1000 zł, obrażenia: 10 w nogę.

Dostępność: XL. **Adaptacja:** cztery tygodnie.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, MAAS Misume, Megatech Corp, Thyssen Medical.

W pełni funkcjonalna bioniczna kończyna zastępująca naturalną i dopasowana do niej parametrami. Kończyny wymagają zasilania; baterie starczają zazwyczaj na trzy miesiące. Niewygoda związana z wymianą baterii oznacza, że często przy operacji implantowane są od razu pasma elektromięśni (patrz niżej, „Biotech"). Groteskowe kończyny, prócz kanciastego wyglądu, mogą się zacinać i hałasować serwomotorami.

Bioniczne organy wewnętrzne

Cena: 2000-10 000 zł. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 1000-2500 zł.
Obrażenia: 6-15 w korpus. **Adaptacja:** dwa-cztery tygodnie.
Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, MAAS Misume, Medicare, Siemens Microtech AG.

„Części zamienne" do ludzkiego ciała. Bioniczne organy wewnętrzne ratują życie i zdrowie ludzi po wypadkach i ciężkich chorobach. Stanowią w pełni funkcjonalny odpowiednik ludzkich narządów wewnętrznych, tyle że potrzebują zasilania. Dokładna cena organu i operacji, czas adaptacji i obrażenia zależą od stopnia skomplikowania wymienianego narządu.

Bioniczne organy wewnętrzne można kupić w wersji groteskowej za 25 proc. ceny. Wiążą się z tym rozmaite ciekawe przeżycia – wyraźnie słyszalny gwizd pompy dializującej w bionicznej nerce, duże i czasami wadliwie działające gruczoły itd.

Brzytwy

Cena, cena operacji i obrażenia zależą od rozmiaru.

Brzytwy – cena: 600 zł za komplet, cena operacji: 600 zł, 4 punkty obrażeń.
Ostrogi – cena: 1200 zł za sztukę, cena operacji: 750 zł, 6 punktów obrażeń.

Dostępność: XN. **Adaptacja:** dwa tygodnie.

Wysuwane ostrza znakomite do zaskakiwania przeciwników podczas walki. Wygląd i standardowe miejsce instalacji zależą od rozmiaru. Brzytwy to czterocentymetrowe ostrza implantowane w dłoń i wysuwające się przez szczeliny między palcami. Uderzenie kompletem brzytew zadaje obrażenia równe sile ciosu +3. Ostroga to dwadzieścia centymetrów ostrza zamontowanego, wbrew nazwie, w przedramieniu. Wysuwa się do tyłu, przez szczelinę w okolicy łokcia. Obrażenia od ciosu ostrogą to siła ciosu plus K+3.

Remont i serwis bionicznych kończyn

Cena zależna od usługi:

- przegląd serwisowy i wymiana części: 500 zł plus 200-2000 zł za części,
- naprawa uszkodzeń: średnio 200 zł za punkt obrażeń.

Dostępność: XL.

Części bioniczne nie naprawiają się same – należy dokonywać regularnych przeglądów i napraw, inaczej spada ich niezawodność. Przeglądów należy dokonywać co trzy-cztery miesiące. Części bardzo dobrej jakości, montowane w drogiej bionice albo sprzęcie wojskowym, wymagają przeglądów rzadziej – co jakieś pół roku. Ubezpieczeni posiadacze legalnych (i „ulegalnionych") części nie muszą się martwić o wydatki – serwis i naprawy pokrywa ich ubezpieczenie. Oczywiście nie w przypadku, w którym serwisowana właśnie bioniczna ręka ma siłę 17, gruby pancerz i wbudowane ostrogi. W takim przypadku należy zdać się na wątpliwe umiejętności ulicznych mechaników.

Ulepszenie bionicznych kończyn

Cena zależna od rodzaju ulepszenia:

Siła: 1000 zł za punkt, maksymalnie pięć poziomów,
P**ancerz:** 500 zł za punkt twardego pancerza.

Dostępność: XN. **Adaptacja:** dwa tygodnie.
Producenci: General Cybernetics, Megatech Corp.

Dopasowanie parametrami do reszty organizmu oznacza, że bioniczna kończyna nie jest kuloodporna czy też supersilna. Ulepszenie kończyny zmienia tę sytuację, zwiększając siłę i dodając pancerz. Siła nie może przekroczyć naturalnej siły użytkownika o więcej niż pięć punktów. Limit ten można zwiększyć poprzez wzmocnienie kości (patrz niżej, punkt „Wzmocnienie kości"). Bioniczna kończyna, która ma wyglądać estetycznie, nie może mieć więcej niż pięć punktów pancerza. Groteskową można opancerzyć bardziej – do dziesięciu punktów. Wskazane jest przy tym ulepszanie kończyn parami, dzięki czemu zapobiega się różnicom w wadze. Ulepszenie kończyn nie powoduje zwiększenia siły całego organizmu. Siły ulepszonych rąk można używać do działań wykonywanych wyłącznie rękoma, a nie na przykład do podnoszenia ciężarów.

Ulepszone nogi pozwalają długo biec i dalej skakać – wykupione punkty siły liczą się jako dodatni modyfikator do *lekkoatletyki*. Korzystanie ze zwiększonej siły zwiększa zużycie prądu przez kończyny.

Pełna cyborgizacja

I've got a human brain, after all...
Motoko Kusanagi, „Ghost in the Shell"

Cena i dostępność zależą od ciała.

Biopod – cena: 40 000 zł, dostępność: XZ,
Proteza ciała – cena: 100 000 zł, dostępność: XXL,
Lekki borg bojowy – cena: 250 000 zł, dostępność Z,
Cyborg wojskowy – cena: 400 000 zł, dostępność Z.

Cena operacji: 20 000 zł.
Adaptacja: osiem tygodni.

Pełna cyborgizacja polega na przeniesieniu mózgu w metalowo-plastikowe, sztuczne ciało. W Polsce pełna cyborgizacja zdarza się rzadko, najczęściej jest sposobem na uratowanie ofiary bardzo ciężkiego wypadku. A potem zdarza się, że świeżo odratowany borg dostaje propozycję pracy w służbach bezpieczeństwa publicznego...

Po cyborgizacji z oryginalnego ciała zostaje jedynie mózg i część układu nerwowego. Znikają wszelkie związane z ciałem potrzeby – cyborg nie śpi, nie je, nie pije i nie wydala. Mózg nadal należy odżywiać, jednak do tego wystarczy uzupełnienie zbiornika substancji odżywczej raz w miesiącu. Wydatki na życie jednak nie spadają – ciało potrzebuje prądu, toteż borg wydaje pieniądze nie na jedzenie, ale na paliwo do systemu zasilania. Sztuczne ciało potrzebuje też regularnych przeglądów (patrz wyżej, punkt „Remont i serwis bionicznych kończyn"). W takim ciele łatwiej montuje się bionikę – cena operacji spada do 1000 zł dla wszystkich wszczepów z wyjątkiem modyfikacji systemu nerwowego. Jest to jednak wątpliwa zaleta.

Instalacja w sztucznym ciele powoduje problemy natury psychologicznej; poczucie obcości ciała to stosunkowo najmniejszy problem. Większym kłopotem jest usunięcie gruczołów wydzielania dokrewnego, co upośledza odczuwanie emocji. Dlatego częścią operacji jest zainstalowanie protezy emocjonalnej (patrz wyżej, punkt „Neuroprotezy"). Pominięcie tego kroku oznacza, że cyborg nabywa wadę *upośledzenie emocji* na maksymalnym poziomie. Taki stan nazywa się popularnie „borgozą" i czyni z cyborga cel dla batalionu szturmowego policji. Niektóre przedsiębiorcze osobniki zastępują protezę emocjonalną pokątnie uzyskanym wzorcem emocjonalnym innego człowieka. Powoduje to obniżenie łącznej ceny cyborgizacji o 10 000 zł, nabycie dwóch poziomów *upośledzenia emocji* i dodatkowe dziesięć do dwudziestu punktów postaci w wadach psychicznych.

Bionicznych ciał jest mnóstwo – na Zachodzie i w HAD działają firmy zajmujące się wyłącznie produkcją ciał i modyfikacji do nich. Każde ciało (z wyjątkiem biopoda i ciał groteskowych) ma zainstalowane porządne bioniczne oczy i uszy, co daje cyborgowi dwa poziomy *czułego słuchu* i *ostrego wzroku*. Niektóre ciała przystosowane są do instalacji biopoda, co umożliwia cyborgizowanemu korzystanie z kilku różnych ciał.

Biopod

Cena: 40 000 zł.**Dostępność:** XZ.
Producenci: General Cybernetics, Megatech Corp.

Biopod jest, zasadniczo rzecz biorąc, rodzajem ciała, tyle że w postaci niewielkiej pancernej szafki wyposażonej w układ podtrzymywania życia. Prócz protezy emocjonalnej podczas operacji montowany jest sprzęg fantomatyczny (patrz wyżej, punkty „Sprzęg fantomatyczny" i „Neuroprotezy"). Bez sprzęgu osoba w biopodzie znalazłaby się w pełnej deprywacji sensorycznej i po niezbyt długim czasie oszalała. Biopodyzacja nie jest zabiegiem wykonywanym często, dokonuje się jej zwykle w sytuacji, w której osoba ma regularnie korzystać z wielu różnych ciał cyborgów. Plotkuje się także o biopodach prowadzących grawitanki i pojazdy kosmiczne. Slangowo człowieka w biopodzie nazywa się „mózgiem w słoiku" albo po prostu „słoikiem".

Proteza ciała

Medicare LPB 3 „Anthropos":

- BUD 10
- SP 0
- dostępność: XXL
- waga: 65 kg
- cena: 100 000 zł
- wyposażenie dodatkowe: brak.

Producenci: Falcon Medtech, General Cybernetics, Megatech Corp, MAAS Misume, Medicare, Siemens Microtech AG

Lekkie ciało z plastiku i syntmięśni przeznaczone do protezowania ofiar ciężkich wypadków. Ma BUDOWĘ 10, dzięki lekkiej konstrukcji waży od 50 do 70 kg. Standardowo ciało ma jeden poziom zalety *atrakcyjna*; można wykupić więcej poziomów, płacąc 30 000 zł za poziom zalety. Standardowe ciało naśladuje człowieka, zachowując komplet funkcji (poza możliwością rozmnażania). Tańsze ciała mają mniej funkcji upodabniających posiadacza do niemodyfikowanego człowieka; czasami zastępując je atrakcyjną dla niektórych stylistyką robota. Groteskowe ciała to modele poprzedniej generacji, pozbawione wszelkiej stylizacji i nieco zużyte. Możliwości takiej protezy można podnieść według standardowych reguł (opisanych wyżej w punkcie „Ulepszenie bionicznych kończyn").

Lekki borg bojowy

MAAS Misume „Hector":

- BUD 15
- SP 10
- dostępność: Z
- waga: 120 kg
- cena: 250 000 zł
- wyposażenie dodatkowe: dopalacz refleksu, wytłumiacz bólu.

Producenci: General Cybernetics, Megatech Corp, MAAS Misume, Siemens Microtech AG.

Ciało o zwiększonych możliwościach opracowane na potrzeby służb bezpieczeństwa publicznego. Standardowy, wyposażony w ulepszenia kosmetyczne model wygląda jak potężnie zbudowany człowiek. Ciała takie mają zwiększoną BUDOWĘ 15 i wewnętrzny pancerz oraz są fabrycznie wyposażone w dopalacz refleksu i wytłumiacz bólu. Ważą przy tym 100 do 130 kg. Możliwa jest rozbudowa możliwości ciała wedle zasad opisanych wyżej (punkt „Ulepszenie bionicznych kończyn"). Różnice są

zasadniczo dwie. Pierwsza polega na tym, że prócz *siły* można ulepszyć BUDOWĘ ciała (6000 zł za punkt), co podnosi także obrażenia krytyczne. Druga dotyczy ograniczeń ulepszenia; maksymalnie wykupić można pięć poziomów BUDOWY, dziesięć *siły* i skuteczności pancerza. Rezygnacja z funkcji kosmetycznej umożliwia wykupienie kolejnych pięciu poziomów SP. Możliwy jest też, rzecz jasna, zakup innej bioniki i implantów. Tańsze modele często są celowo stylizowane tak, aby miały jak najgroźniejszy wygląd.

Cyborg wojskowy

Iżmasz BRC-3:

- BUD 20
- SP 35
- dostępność: Z
- waga: 180 kg
- cena: 120 000 zł (groteskowy model)
- wyposażenie dodatkowe: dopalacz refleksu, wytłumiacz bólu, ulepszone nogi (+5 do lekkoatletyki), termowizor, wzmacniacz obrazu, ulepszone uszy (*czuły słuch* +4), lokalizacja dźwięku, syntezator, dwa gniazdka.

Producenci: General Cybernetics, Iżmasz, Megatech Corp, Siemens Microtech AG, Thyssen Medical.

Ciężki borg zaprojektowany do siania zniszczenia i przetrwania ciężkiego ostrzału. Większość cyborgów wojskowych ma jedynie zgrubną stylizację albo nie ma jej w ogóle. Borgi wojskowe są bez wyjątku opancerzone, mają zwiększoną BUDOWĘ i wytrzymałość podzespołów. Systemy zasilania borgów mogą pozyskiwać energię z katalitycznego spalania substancji organicznych. W zasadzie wszystkie modele wojskowe przystosowane są do instalacji biopoda – stałe przebywanie w opancerzonym, często uzbrojonym i nieludzkim z wyglądu ciele nie wpływa dobrze na psychikę żołnierza, a żaden dowódca nie chce mieć w jednostce niezrównoważonego psychicznie borga.

Inne modyfikacje

Syntezator

Cena: 750 zł. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 1000 zł.
Obrażenia: 4 w głowę. **Adaptacja:** dwa tygodnie.
Producenci: Falcon Medtech, MAAS Misume, Megatech Corp, Siemens Microtech AG.

Pozwala normalnie mówić osobom z uszkodzonym aparatem mowy. Jeśli podłączyć syntezator do procesora sterującego, można nakładać różne efekty: pogłos, chórki oraz w zasadzie dowolną modulację głosu.

Gniazdko

Cena: 500 zł. **Dostępność:** XL. **Cena operacji:** 500 zł.
Obrażenia: 2 w wybraną strefę. **Adaptacja:** tydzień.

Niewielkie gniazdko umożliwiające szerokopasmowe połączenie z urządzeniami zewnętrznymi. Niezbędne do obsługi sprzęgu fantomatycznego (i wliczone w cenę jego instalacji). Najczęściej montowane na głowie, choć są tacy, którzy instalują je w nadgarstkach albo innych dziwnych miejscach.

PAN-modem

Cena: 1500 zł. **Dostępność:** Z. **Cena operacji:** 500 zł.
Obrażenia: 2 w wybraną strefę (zwykle korpus).

Niskoprzepustowe łącze do urządzeń zewnętrznych przekazuje dane przez modulację ludzkiego pola elektrycznego. Zasięg PAN jest niewielki, ale za to do transferu danych nie potrzeba żadnych kabli czy emisji radiowej – wystarczy, że urządzenie z modułem PAN dotyka skóry posiadacza.

RAN-modem

Cena: 1000 zł. **Dostępność:** XN.
Cena operacji: 500 zł. **Obrażenia:** 2 w wybraną strefę (zwykle korpus).

Zupełnie zwyczajne złącze RAN, tyle że implantowane. Umożliwia bezprzewodową łączność z analogicznie wyposażonym sprzętem elektronicznym, czyli w zasadzie każdym kawałkiem elektroniki. Jest łatwe do wykrycia i zagłuszenia, ale za to bionika posiadacza może komunikować się z urządzeniami oddalonymi o kilkanaście-kilkadziesiąt metrów.

Mikrokomunikator

Cena: 200 zł. **Dostępność:** XN.
Cena operacji: 250 zł. **Obrażenia:** 1 w głowę.

Zestaw malutkiego mikrofonu i rezonatora kostnego wszczepiany w kości szczęki. Mikrofon wychwytuje cichą, subwokalizowaną mowę i przekazuje ją do innego urządzenia wewnętrznego, zaś rezonator działa jak słuchawka, tyle że przenosi dźwięk przez przewodnictwo kostne.

Implantowany komputer

Cena: 10 000 zł. **Dostępność:** Z.
Cena operacji: 4000 zł. **Obrażenia:** 10 w korpus.
Adaptacja: dwa tygodnie.
Parametry: Procesor 170 QIPS, pamięć 20 TB, pamięć stała 40 TB.

Implantowany komputer to w zasadzie zupełnie normalny przenośny komp z nieco wyższej półki, ma wszelkie jego funkcje i możliwości. Główna różnica polega na tym, że został wszczepiony w ciało użytkownika.

Zasilany jest z elektromięśni (patrz niżej, punkt „Biotech") albo baterii przypominających te do wszczepów. Sterowanie implantowanym komputerem wymaga dodatkowego oprzyrządowania – zestawu VR podłączonego przez gniazdo lub RAN-modem, mikrokomunikatora albo procesora sterującego. Implantowany komputer jest wyposażony w system SHIELD – jako że samo urządzenie jest nielegalne, popularnym zabiegiem „promocyjnym" jest usuwanie SHIELD-a przez cybertechników od instalacji.

Biotech

Wzmocnienie kości

Cena: 8000 zł. **Dostępność:** XL. **Adaptacja:** trzy tygodnie.

Ta modyfikacja polega na wzmocnieniu kości siateczką arachnowłókien. Mikromaszyny przędą siatkę z dostarczanych suplementów diety, a potem dokonują samozniszczenia. Wzmocnione kości mają zwiększoną wytrzymałość – stają się znacznie odporniejsze na złamania, co sprawia, że ta biomodyfikacja jest legalnie wykorzystywana do leczenia osteoporozy.

Wzmocnienie kości podnosi o trzy punkty poziom obrażeń krytycznych wszystkich stref z wyjątkiem głowy. Wzrost ten jest kumulatywny z efektami doszczepianych mięśni i wzmocnienia skóry. Wzmocnienie kości czaszki nie zwiększa OK głowy, powoduje za to, że głowa dostaje pancerz o SP 13/5. Wzmocnione kości trudniej się łamią; jeśli strefa ze wzmocnioną kością otrzyma obrażenia przekraczające dwukrotny poziom obrażeń krytycznych, jest 50 proc. szans na to, że kości wytrzymały. Może to oznaczać, że czas leczenia należy skrócić – decyduje Mistrz Gry. Wzmocnienie kości zwiększa także limit maksymalnej siły bionicznych kończyn do siły +10. Posiadanie tej modyfikacji pozwala doszczepić więcej mięśni – maksymalny modyfikator do siły rośnie do +10.

Doszczepienie mięśni

Cena: 3000 zł za poziom. **Dostępność:** XL. **Adaptacja:** trzy tygodnie.

Nazwa jest nieco nieprecyzyjna – dodatkowe mięśnie nie są doszczepiane, a tworzone od zera. Mikromaszyny wzmacniają jednocześnie wszystkie mięśnie szkieletowe, najpierw budując nowe włókna mięśniowe, a potem wywołując – skurczami – ich rozrost. Doszczepienie mięśni jest legalnie wykorzystywane do leczenia atrofii mięśni. Zabieg wykonany na normalnym, zdrowym człowieku pozostawia zazwyczaj ślady (tym większe, im więcej masy mięśniowej ma postać).

Każdy poziom tej biomodyfikacji oznacza stały modyfikator +1 do *siły* postaci. Połowa tego modyfikatora dodaje się też do *lekkoatletyki*, zaś 1/3 do obrażeń krytycznych każdej ze stref.

Plusy do OK są kumulatywne z plusami za wzmocnione kości i wzmocnioną skórę. Maksymalna liczba poziomów modyfikatora, którą można dokupić, to pięć. Jeżeli postać ma wzmocnione kości, maksymalna liczba poziomów rośnie do dziesięciu.

Jeżeli *siła* postaci przekroczyła 15 w wyniku doszczepu, oznacza to, że dodatkowe mięśnie zaczęły rozpychać skórę i pojawiają się rozstępy. Aby je zauważyć, należy zdać skomplikowany (20) test PERCEPCJI lub *obserwacji*. Trudność tego testu jest modyfikowana o -1 za każdy punkt *siły* osiągnięty dzięki doszczepowi.

Przy 20 punktach *siły* rozstępy pokrywają już całe ciało, a przy 25 zwiększenie *siły* nadaje człowiekowi groteskowy wygląd – staje się dosłownie górą mięśni.

Wzmocniona skóra

Cena: 10 000 zł. **Dostępność:** Z. **Adaptacja:** trzy tygodnie.

Przy tej modyfikacji używa się mikrokonstruktorów bardzo podobnych co przy wzmacnianiu kości, tyle że działają one tuż pod skórą, a nie w tkance kostnej. Skóra zostaje wzmocniona przez gęstą siatkę arachnowłókien. Nie staje się od tego wystarczająco sztywna, żeby powstrzymać ataki, ale ciało pokryte taką skórą lepiej znosi obrażenia. Minusem tej modyfikacji jest jej oczywistość w pewnych okolicznościach – zostaje automatycznie wykryta przy każdej operacji, której poddaje się jej posiadacz. Oznacza to, że osoba, która zamontowała sobie wzmocnienie skóry nielegalnie, skazana jest na podziemne lecznictwo z jego osławionym poziomem usług albo na eksterytorialne ubezpieczenie medyczne.

Wzmocniona skóra zwiększa poziom obrażeń krytycznych dla każdej strefy o trzy punkty. Ten wzrost jest kumulatywny ze wzrostem od wzmocnionych kości i doszczepianych mięśni.

Immunosymbionty

Cena: 10 000 zł. **Dostępność:** N. **Adaptacja:** natychmiastowa.

Kolonia sztucznych mikroorganizmów znacznie wzmacniających system odpornościowy posiadacza. Organizmy są dostosowane do konkretnej osoby i nie przeżyją poza jej ciałem. Kolonia immunosymbiontów żyje głównie we krwi gospodarza i z niej pobiera składniki odżywcze – sprawia to że gospodarz musi więcej jeść, głównie cukrów.

Immunosymbionty niezwykle trudno wykryć, a posiadanie ich nie jest w Polsce zabronione, jednak do stworzenia kolonii trzeba użyć inżynierii genetycznej, zatem zabiegu nie można legalnie przeprowadzić na terenie kraju. Na Zachodzie natomiast procedura jest często refundowana przez ubezpieczalnie.

Zapewniają posiadaczowi całkowitą odporność na choroby w rodzaju grypy, opryszczki, kataru czy gadziej ospy. Dają 95 proc. szansy na zduszenie w zarodku ciężkich chorób takich jak rak czy AIDS. Posiadacz staje się też bardziej odporny na radiację, a jego przewidywana długość życia rośnie o 25 proc. Immunosymbionty dają także modyfikator +1 do testów BUDOWY i DETERMINACJI związanych z odpornością organizmu, także tych na zachowanie przytomności i uniknięcie uzależnienia.

Dotleniona krew

Cena: 2500 zł. **Dostępność:** XN. **Adaptacja:** trzy tygodnie.

Dotleniona krew jest wzbogacona o analogi erytrocytów produkowane przez zmodyfikowany szpik kostny. Umożliwia to przenoszenie przez krew większej ilości tlenu, co wpływa dodatnio na osiągi organizmu. Niektóre wersje tego biomodu wymagają innych metali niż żelazo do tworzenia pseudoerytrocytów – krew wtedy nie jest czerwona.

Ta biomodyfikacja wydłuża czas wstrzymania oddechu o tyle rund, ile wynosi połowa BUDOWY postaci. Prócz tego otrzymuje stały modyfikator +3 do umiejętności *pływanie* oraz *lekkoatletyka: kondycja*.

Koci wzrok

Cena: 7500 zł. **Dostępność:** Z. **Adaptacja:** tydzień.

Modyfikacja zwiększa liczbę pręcików w oku i dodaje odblaskową błonę za okiem (co powoduje efekt „kocich oczu" przy zaświeceniu lampą błyskową). Tak przerobione oko jest znacznie wrażliwsze na światło. Aby zapobiec oślepieniu posiadacza, podczas zabiegu modyfikowana jest też szybkość i zakres reakcji źrenicy. Efektem ubocznym jest lekkie pogorszenie widzenia kolorów.

Koci wzrok zmniejsza wysokość modyfikatora za niedostateczne światło o pięć punktów. Przyspieszenie reakcji źrenicy sprawia, że maksymalny modyfikator za oślepienie to -1.

Elektromięśnie

Cena: 7500 zł. **Dostępność:** XL. **Adaptacja:** dwa tygodnie.

Elektromięśnie zbudowane są z tkanki mięśniowej zmodyfikowanej tak, aby wytwarzać prąd (podobnie jak u węgorzy elektrycznych i paru innych gatunków ryb). Najczęstszym i jedynym legalnym zastosowaniem jest instalacja elektromięśni w przeponie, gdzie ich ciągła praca zasila inne bioniczne części. Oprócz tego niektórzy instalują pasma elektromięśni w przedramionach jako broń defensywną (z powierzchnią rażącą we wnętrzu dłoni albo na kostkach palców). Elektromięśnie zwiększają zapotrzebowanie na żywność o mniej więcej 10 proc.

Porażenie przez elektromięśnie zadaje o/1K+1 obrażeń za ładunek, standardowa „porcja" to trzy ładunki. Mięśnie gromadzą tyle ładunków, ile BUDOWY ma postać – wytworzenie takiej ilości prądu zajmuje 24 godziny. Przy rażeniu należy zapewnić dobre przyleganie powierzchni do celu, inaczej można porazić się samemu.

Akceleracja neuralna

Cena: 8000 zł. **Dostępność:** Z. **Adaptacja:** trzy miesiące.

Poszerzenie wiązek nerwowych w całym ciele powoduje zwiększenie szybkości reakcji i polepszenie koordynacji wzrokowo-ruchowej pacjenta. Jest praktycznie niewykrywalna; można ją zidentyfikować podczas pełnego, grawimetrycznego skanu medycznego albo przy sekcji zwłok.

Akceleracja neuralna trwale zwiększa zwinność o dwa punkty, a zręczność o jeden. Daje także modyfikator +2 do testów inicjatywy.

Biorzeźba

Cena, dostępność i adaptacja zależą od rodzaju zabiegu.

- **Proste operacje plastyczne** (nie więcej niż jeden poziom wady lub zalety) – cena: 5000 zł, dostępność: L, adaptacja: poniżej tygodnia.
- **Złożone operacje plastyczne** (dwa i więcej poziomów wady albo zalety) – cena: 10 000-15 000 zł, dostępność: XL, adaptacja: trzy tygodnie.
- **Nierejestrowana zmiana wyglądu** – cena: 10 000 zł, dostępność: Z, adaptacja: trzy tygodnie.
- **Modyfikacje ciała** (przeróbki „estetyczne") – cena: 5000 zł, dostępność: XN, adaptacja: tydzień-dwa.
- **Zmiana płci** – cena: 50 000 zł, dostępność: XXL, adaptacja: 24 tygodnie.

Terminem „biorzeźba" określa się wszelkie modyfikacje plastyczne. Zasięg dostępnych modyfikacji jest bardzo szeroki – usuwanie blizn i zmiany kształtu nosa, modelowanie sylwetki poprzez wytwarzanie i usuwanie tkanki tłuszczowej (silikon jest passé), poważne przeróbki wyglądu. Chirurgia plastyczna jest powszechnie dostępna i stosunkowo tania – tylko biedni są brzydcy. Usunięcie jednego poziomu wady *szpetny* jest trywialnie proste, podobnie jak usunięcie poziomu nadwagi. Podobnie nietrudne jest dodanie jednego poziomu atrakcyjności albo modyfikacje „kosmetyczne" w rodzaju doszczepienia trzeciej małżowiny usznej albo chirurgicznej zmiany kształtu szczęki. Usuwanie większej liczby poziomów wad albo dodanie więcej niż jednego poziomu atrakcyjności jest już operacją złożoną. Możliwe są jeszcze bardziej skomplikowane procedury, np. zmiana wzrostu czy płci. Takie zmiany kosztują więcej i trwają dłużej. Można także zmienić kolor skóry czy włosów.

idee fixe

Wstęp 3
Co to za system i czemu mam go czytać? 3
Źródła 3

Świat AD 2045

Historia XXI wieku 5
Lata Sprawiedliwego Rozwoju (1990-2018) 5
Wojna z Obcymi (2018-25) 8
Lata Chaosu (2023-28) 11
Okres Odbudowy (2028-43) 15
Kalendarium 17
Świat z lotu ptaka 25
Wielkie miasta 25
Tereny pozamiejskie 25
Technologia 26
Internet i media 27
Transport 27
Biotechnologia 28
Ludzie i życie społeczne 29
Cienie wojny 29
Mieszkanie, praca, rozrywka 29
Przemiany społeczne 29
Państwa świata 31
Unia Europejska (European Union) 31
Federacja Rosyjska (Rossijskaja Federacja) 32
Republika Nadbałtycka (Pribałtika) 33
Ukraina 34
Słowacja 35
Związek Skandynawski (Skandinavisk Sammankoppling) 36
Federacja Ameryki Północnej (North American Federation – NAF) 37
Liga Łacińska (Liga Latina) 39
Brazylia (Brasil) 40
NetNation 41
Wielki Kalifat Arabski (Al-Halifatu Al-Islamija Al-Kabira) 42
Wolna Afrykańska Federacja Równikowa (Ekvatora Federacio Africano Libera – EFAL) 43
Republika Zatokowa (République de Baie) 44
Koalicja Wolnych Narodów Afryki (Coalition of Free African Nations – CFAN) 45
Indie (Bharat) 46
Austronezja (Austronesia) 47
Chiny (Zhongguo) 48
Unia Wschodnioazjatycka (Higashi-Ajia Domei – HAD) 49
Indonezja 51
Megakorporacje 53
Eksterytorialność korporacji 53
Fortune Global Top 10 53

Polska AD 2045

Polska w pigułce 57
Informacje podstawowe 58
• Ustrój i podział administracyjny • Terytorium • Klimat • Biosfera • Ludność • Polski Kościół Katolicki Chrystusa Króla i Maryi Zawsze Dziewicy • Gospodarka • Energetyka • Transport i komunikacja • Turystyka • Internet i telekomunikacja • Siły zbrojne • Karta IB i bazy danych PESEL • Ekonomia
Prawo i porządek w Polsce AD 2045 66
Klasyfikacja stref miejskich 68
Prawo w Polsce 69
Warszawa 72
Poznań 79
Aglomeracja Bydgosko-Toruńska 84

Mechanikalia

Tworzenie postaci 89
• Metody tworzenia postaci • Punkty – skąd się biorą i na co je wydać • Tworzenie postaci krok po kroku • Koncepcja kampanii • Koncepcja postaci
Wady 90
Wady społeczne 91
Wady wrodzone 93
Wady psychiczne 94
Zalety 97
Zalety społeczne 97
Zalety wrodzone 100
Atrybuty postaci 103
Umiejętności – wprowadzenie 104
• Podnoszenie umiejętności
• „Ile to jest broń krótka 14?”
• Specjalizacje
• Umiejętności o ograniczonym dostępie
Lista umiejętności 106
Budowa 106
Zręczność 106
Zwinność 109
Determinacja 112
Intelekt 112
Percepcja 116
Języki obce 120
Historia i otoczenie postaci 121
Dochody, gadżety i poziom życia 121
Przydział punktów fuksa 122
Szlif końcowy 122
Szablony postaci 123
• Eks-glina • Eks-żołnierz • Fikser • Infohandlarz • Komputerowiec • Mordoklepca • Ochroniarz • Ripperdoc • Technik • Uliczny cwaniak • Włamywacz

Mechanika idee fixe

Zasady ogólne 129
Testy 129
Modyfikatory umiejętności 130
Punkty fuksa (PF) 131
Umiejętności i rozwój postaci 132
Dyskusje i dygresje, czyli umiejętności interpersonalne 134
Modyfikatory reakcji 134
Umiejętność *manipulacja* i jej zastosowania 134
Umiejętność *komunikacja* i jej zastosowania 136
Poradnik początkującego crackera 137
Departament Nieczystych Zagrań – sztuczki dla szpiegów i przestępców 140
Fikserka dla opornych, czyli szerzej o umiejętności *sobieradek* 140
Załatwianie nielegalnego sprzętu i kategorie dostępności 141
Jesteś tym, kogo znasz, czyli kontakty i koneksje 142
Obserwacja 143
Skradanie się 144
Wiedza to siła – dostęp do informacji 144
Ty i twoje ciało 147
Walka 149
Inicjatywa i działania w rundzie 149
Przygotowanie broni do użycia 150
Walka strzelecka, czyli naróbmy w czymś dużych dziur! 150
Ogień zaporowy i przyduszający, czyli strzelamy „na triadę” 152
Przykład strzelaniny: zobaczmy to w działaniu 153
Walka wręcz 154
Sztuki walki 157
Filmowa walka wręcz 157
Przykład walki wręcz: zobaczmy to w działaniu 157
Wybuchy 158
Pancerz i jego dobroczynny wpływ 158
Obrażenia, czyli różne rodzaje cierpienia 159
Leczenie 162
Pojazdy i pościgi 163

Pulp IF

Co to jest Pulp IF? 166
Tworzenie postaci 166
• Rodzaje postaci • Atrybuty • Zalety i wady
• Umiejętności • Status i sprzęt
Rozwój postaci 172
Mechanika Pulp IF 172
Pulp IF a standardowa mechanika ***idee fixe*** 172
Testy 172
Walka i konflikty 173
Rozmowy i podobne działania 174
Punkty bohaterstwa (PB) 174
Postacie niekinowe 175
Mniej kinowa Pulp IF 175
Sprzęt w Pulp IF 176

Czego nie widać

Świat zza kulis 178
• Technototalitaryzm • Martwe pola
• Tajne organizacje
Historie prawdziwe 182
• „Novus Ordo Seclorum” – świat sterowany
• „Oni tu są” – przegrana wojna z Obcymi
Ultratech 186
Dodatkowa mechanika 188
Umiejętności trudno dostępne 188

Prowadzenie idee fixe

Kim są Bohaterowie Graczy: konwencja i temat kampanii 190
Świat oczyma postaci 190
A więc chcesz zobaczyć spiski... 191
Prowadzenie Pulp IF 192

Przewodnik konsumenta

Sprzęt i wyposażenie 194
Elektronika użytkowa 194
• Sprzęt osobisty • Telefonia komórkowa
• Komputery, terminale i dodatkowe usługi
• Akcesoria okołokomputerowe
Oprogramowanie, usługi dodatkowe, serwery 200
• Systemy operacyjne • Programy użytkowe
• Serwery i usługi • Gry • Bezpieczeństwo danych
• Systemy eksperckie
Komunikacja i zakłócanie 205
Obserwacja, kamuflaż i maskowanie 206
Zabezpieczenia i ich omijanie 210
Mieszkanie 211
Sprzęt medyczny i chemia 212
• Ubezpieczenia • Sprzęt ratownictwa medycznego • Farmaceutyki • Trucizny • Narkotyki
Inny sprzęt 220
• Narzędzia • Survival
Broń 221
• Pozwolenia i zezwolenia • Inne regulacje prawne
• Statystyki broni i ich wyjaśnienie • Broń subletalna • Igłowce • Pistolety i rewolwery
• Broń długa • Amunicja • Akcesoria
• Inne przydatne gadżety
Broń biała 235
• Statystyki broni białej • Broń do walki w zwarciu
• Ostrza i podobne • Broń obuchowa
• Broń miotająca i miotana
Ubrania i kamizelki kuloodporne 238
Pojazdy 243
Bionika i biotechnologia 250
Życie z bioniką 250
Modyfikacje wzroku 250
Modyfikacje słuchu 251
Modyfikacje układu nerwowego 252
Modyfikacje ciała 253
Pełna cyborgizacja 254
Inne modyfikacje 256
Biotech 257
Spis treści 259